



Réaliser en direct : une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle du match de football télévisé depuis la régie

Laurent Camus

► To cite this version:

Laurent Camus. Réaliser en direct : une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle du match de football télévisé depuis la régie. Sociologie. Télécom ParisTech, 2015. Français. NNT : 2015ENST0036 . tel-01336803

HAL Id: tel-01336803

<https://pastel.archives-ouvertes.fr/tel-01336803>

Submitted on 23 Jun 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



EDITE ED 130

Doctorat ParisTech

THÈSE

pour obtenir le grade de docteur délivré par

Télécom ParisTech

Spécialité « Sociologie »

présentée et soutenue publiquement par

Laurent CAMUS

le 29 juin 2015

Réaliser en direct

Une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle

du match de football télévisé depuis la régie

Directeur de thèse : **Christian LICOPPE**

Co-encadrement de la thèse : **Louis QUÉRÉ**

Jury

Jocelyne ARQUEMBOURG, Professeure des Universités, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, ICM-CIM, rapporteur

Mathias BROTH, Professeur, Université de Linköping, IKK, rapporteur

Cyril LEMIEUX, Directeur d'études, EHESS, LIER-IMM, examinateur

Christian LICOPPE, Professeur des Universités, Télécom ParisTech, SES, directeur de thèse

Lorenza MONDADA, Professeure ordinaire, Université de Bâle, chaire de linguistique générale et française, examinatrice, présidente du jury

Louis QUÉRÉ, Directeur de recherche CNRS, EHESS, CEMS-IMM, co-directeur de thèse

Géraldine RIX-LIÈVRE, Professeure des Universités, Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand, ACTÉ, examinatrice

T
H
È
S
E

Télécom ParisTech

école de l'Institut Mines Télécom – membre de ParisTech

46, rue Barrault – 75634 Paris Cedex 13 – Tél. + 33 (0)1 45 81 77 77 – www.telecom-paristech.fr

Institut Mines-Télécom – Télécom ParisTech
École Doctorale Informatique, Communication et Électronique (ED 130)
LTCI (UMR 5141) – Laboratoire Traitement et Communication de l'Information
Département de Sciences Économiques et Sociales

Réaliser en direct

*Une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle
du match de football télévisé depuis la régie*

Laurent CAMUS

Thèse de doctorat en Sociologie

Sous la direction de Christian LICOPPE (Télécom ParisTech)
et la co-direction de Louis QUÉRÉ (CEMS-IMM, EHESS)

Soutenue publiquement le 29 juin 2015

Devant un jury composé de :

Jocelyne ARQUEMBOURG	Professeure des Universités, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3 (Institut de la Communication et des Médias – CIM)
Mathias BROTH	Professeur, Université de Linköping (IKK)
Cyril LEMIEUX	Directeur d'études, EHESS (LIER – IMM)
Christian LICOPPE	Professeur des Universités, Télécom ParisTech, Institut Mines-Télécom (LTCI – SES) (directeur de thèse)
Lorenza MONDADA	Professeure ordinaire, Université de Bâle (chaire de Linguistique Générale et de Linguistique Française)
Louis QUÉRÉ	Directeur de recherche CNRS, EHESS (CEMS – IMM) (co-directeur de thèse)
Géraldine RIX-LIÈVRE	Professeure des Universités, Université Blaise Pascal Clermont-Ferrand (ACTÉ)

Résumé

Ce travail de thèse est consacré à la réalisation télévisée de matches de football diffusés en direct. Il est le fruit d'un travail d'enquête vidéo-ethnographique mené auprès des équipes techniques de Canal + durant la diffusion de matches du championnat de France de football.

Plutôt que de s'intéresser au document filmique comme résultat et support d'interprétation, cette thèse adopte le point de vue des techniciens de la régie en proposant une analyse empirique des activités de perception, de filmage et de montage propres à la réalisation de l'événement en direct. Une telle optique, attentive au déroulement de l'action, montre qu'il se produit un ajustement réflexif entre le travail des opérateurs et l'environnement filmé. Elle met donc à mal un schéma selon lequel on distinguerait un événement d'une part, et sa production médiatique de l'autre – schéma qui contribuerait par ailleurs à essentialiser l'événement.

À travers cette enquête sur la réalisation d'un match de football, il s'agit donc ici d'étudier la médiatisation en train de se faire. Par l'analyse vidéo des interactions des techniciens au travail, cette thèse replace le programme télévisé dans son environnement technologique, collaboratif et incarné de production. La perspective praxéologique adoptée ici prend en compte les spécificités de la réalisation en direct. Elle décrit comment émerge l'événement à travers les écrans et les enceintes de la régie et comment les interactions du match sont réflexivement rendues observables par le montage en temps-réel. Les deux temporalités, celle du match de football et celle de l'organisation de l'activité dans la régie, apparaissent ainsi réflexivement mêlées. Un tel travail empirique entend ainsi remettre en cause un double partage généralement effectué dans l'analyse des médias : entre réception et production médiatique d'une part, et entre le cours naturel des choses et leur traitement ou leur reconstruction médiatique de l'autre.

Le programme télévisé y est envisagé comme un *compte-rendu* du match de football, et des phénomènes sociaux et moraux ordinaires qui s'y déploient. Plutôt que de dénoncer le sport-spectacle comme corrélat de la diffusion télévisuelle du sport (importance de la mise en récit, massification des données et intensification de l'accélération), il propose une analyse

empirique des dynamiques endogènes à la structuration de l'activité des techniciens qui participent aux transformations récentes de l'événement sportif.

La thèse s'articule autour de chapitres analytiques qui traitent de problèmes structurels (l'entrée dans le match, le lancement des ralenti, et la tension entre la captation du direct et la diffusion d'un ralenti) en élaborant des réflexions plus globales sur les phénomènes caractéristiques du maintien et de la constitution de l'ordre social, indépendants du cadre du jeu sportif dans lequel ils s'expriment. Parmi ceux-ci, la manière dont peuvent se donner à voir les liens entre ordre séquentiel et normativité ; la question de l'*accountability* des jugements moraux, et donc celle nécessairement liée de cognition en action.

Abstract

This PhD dissertation develops an approach to live soccer TV-production defined as a practical accomplishment, based on a fieldwork observation of real-time editing in the control-room during matches of the French championship (Ligue 1) broadcasted by Canal +.

Instead of focusing on the broadcast as a result and a resource for interpretation, this thesis analyses the activities of perception, filming and editing exhibited by the participants of the control-room. By a video-analysis of operators' interactions, it considers the TV-broadcast from the technological, collaborative and embodied environment of its production. This praxeological perspective takes into account the visual and temporal characteristics of real-time multi-cameras editing. It describes the emergence of the remote event from the screens and the speakers of the control-room. Thus, it examines how, by real-time editing, the participants of the control-room order, reflexively and visually, the interactions of the match they watch. This emic perspective shows that there is a reflexive and temporal adjustment between operators at work and the environment they produce. The televised broadcast is considered as an account of the soccer match and of the social and moral phenomena taking place in it. Instead of adopting a critical perspective on "sport shows", this dissertation proposes an empirical analysis of the endogenous dynamics of the activity of operators in the recent development of sport events.

The dissertation develops chapters dealing with specific issues (enter in the game, replays' launching, tension between live and replay). In this way, it concerns more general phenomena about the constitution of social order, independently of the game framework wherein they take place, such as relationship between sequential order and normativity, or the issue of accountability of moral judgments and cognition in action.

Remerciements

Mes premiers remerciements vont à mes deux directeurs, Christian Licoppe et Louis Quéré. Merci à Christian Licoppe d'avoir accepté d'encadrer cette thèse, de m'avoir encouragé dans les moments de doutes et de m'avoir accordé du temps lorsque j'en avais besoin ; chacune de nos rencontres a donné un élan nouveau à ce travail. Merci à Louis Quéré sans lequel l'idée même de cette thèse n'aurait jamais pu émerger. Sa rencontre, aussi bien intellectuelle que personnelle, fut le déclencheur de ce travail et de son inscription dans le champ de la sociologie. Son sens de la rigueur et son esprit d'invention sont des modèles.

Je remercie particulièrement Jocelyne Arquembourg, Mathias Broth, Cyril Lemieux, Lorenza Mondada et Géraldine Rix-Lièvre d'avoir accepté que je soumette ce travail à leur appréciation.

Je remercie Télécom ParisTech et le laboratoire Ubimedia pour l'attribution d'un contrat de recherche qui a rendu possible la réalisation de ce travail pendant trois années. Merci au département SES pour les excellentes conditions de travail qui m'ont été offertes durant ces cinq années de doctorat. Je remercie tout particulièrement Corinne Chevalier et Marie-José Vatin d'avoir facilité toutes les démarches me permettant de mener à bien ce travail. Je salue ceux qui à Télécom ont accompagné au plus près la production de cette thèse, que ce soit par des réunions de travail ou des discussions informelles et amicales, Marine Jouan, Bruno Vétel, Maria Ianeva, Germain Gaudin, Sylvaine Tuncer, Natalia La Valle, Clair-Antoine Veyrier, Irène Bastard, Sisley Maillard et Caroline Jullien. J'ai une dette particulière envers Dominique Pasquier, laquelle m'a encouragé et soutenu tout au long de cette thèse. Merci enfin à Jérôme Denis pour ses conseils et pour les orientations nouvelles occasionnées par nos échanges.

À l'EHESS, je tiens d'abord à remercier Patrick Mignon. Il est aux origines de ce travail, lui qui a accepté de me prendre sous sa direction en master malgré des divergences d'approches et qui, durant toute sa carrière, a œuvré à rendre légitime pour la sociologie un objet de recherche indigne tel que le football. J'exprime également toute ma gratitude au CEMS et à ses membres. Guillaume Braunstein et Joëlle Caugnon ont fait beaucoup pour que je puisse y mener ce travail dans les meilleures conditions. Je remercie en particulier Sabine

Chalvon-Demersay, Albert Ogien, Cédric Terzi et Julia Velkovska pour les nombreuses conversations qui ont nourri ce travail dans des proportions qu'ils ne peuvent imaginer. Merci à mes collègues du séminaire « De l'ethnographie aux ethnométhodes », Michel Barthélémy, Baudouin Dupret, Julia Velkovska et Barbara Olszewska pour les échanges stimulants dans lesquels ils m'ont engagé. Merci enfin à Yaël Kreplak et à Paola Diaz d'avoir accompagné ce travail par des conversations amicales au CEMS et en dehors.

Je suis reconnaissant envers Mathias Broth, Jan Anward et Carin Franzén d'avoir accepté de m'accueillir au sein de laboratoire IKK de l'Université de Linköping pendant plus de six mois. Par la qualité de cet accueil et des relations que j'ai pu y nouer, mais aussi par la découverte d'un pays et d'une culture qui m'étaient inconnus, ce passage a constitué une étape importante dans mon parcours, et pas simplement d'un point de vue professionnel. Mathias Broth, par nos nombreux échanges, par ses relectures, par la précision et la finesse de ses conseils et de ses analyses et, bien sûr, par sa présence amicale, est pour beaucoup dans la réalisation de cette thèse. J'espère que nous aurons l'occasion de poursuivre ces échanges. J'ai également une pensée pour l'ensemble du laboratoire IKK et pour les membres du séminaire d'étude de l'interaction (SIS), et notamment Asta Cekaite, Leelo Keevallik, Jakob Cromdal, Nigel Musk, Jean André, Kirsi Lanesoo, Ali Reza Majlesi et Alia Amir. Enfin, j'exprime une gratitude particulière à Asta Cekaite et à Daniel Persson Thunqvist qui, en m'accueillant dès mon arrivée en Suède et en se montrant présents tout au long de ce séjour, ont fait naître une amitié sincère.

Merci à tout ceux qui m'ont consacré de leur temps pour discuter de ce travail en dehors de ces institutions et en particulier à Christian Heath, Jon Hindmarsh, Oskar Juhlin et Jean-Baptiste Rauzy. Un grand merci à Alain Bovet et Yaël Kreplak d'avoir accepté de relire des passages de cette thèse et pour leurs remarques attentives.

Par son ancrage empirique, cette thèse doit beaucoup à la disponibilité et à la compréhension de ceux dont elle a suivi le travail malgré l'engagement dans des temporalités et dans des logiques de production si différentes.

Je remercie l'ensemble du service des sports de Canal + d'avoir accepté et montré de l'intérêt pour mon travail. Merci infiniment à François-Charles Bideaux ; que ce soit par des conversations, par l'intérêt qu'il a montré pour ma démarche ou par les portes qu'il m'a ouvertes, il est celui sans lequel cette enquête n'aurait pu être menée à bien. J'espère que cette

thèse aura su justifier une partie de la confiance qu'il m'a accordée. Merci également à Cyril Linette et à Karim Nedjari d'avoir accueilli favorablement la conduite d'une telle investigation dans leur service.

Merci à Grégory Nowak qui, le premier, a accepté ma présence régulière auprès de lui pour cette enquête et mis en relation avec de nombreux collègues. Je remercie vivement Laurent Lachand qui a accepté que je l'accompagne pendant plusieurs mois, m'a conduit à travers les routes de France et m'a ainsi fait partager son rythme de travail et son savoir-faire. J'espère avoir réussi à rendre visible par cette thèse une partie des compétences auxquelles il m'a donné accès. À Nice, j'ai eu la chance de rencontrer Michel Giuliani, merci à lui de s'être montré si disponible et de m'avoir tant appris sur la profession.

Merci à Christophe Baudet, Renan Clénet et Franck Bouillard d'avoir rendu possible ma présence en régie par l'obtention d'accréditations.

Je remercie tous ceux qui ont accepté, apporté leur aide et parfois montré de l'intérêt ou de la curiosité pour ma présence en régie : Fred Godard, Laurent Daum, Jean-Marc Stabler, Mohamed Hassani, Grégoire Margotton, Thierry Dayan, Éric Huet, Xavier Giraudon, Éric Sourieux, Philippe Doucet, Patrick Guillou, Johan Micoud, Aram Novayan, Astrid Van der Gucht, François Briquet, Franck Koprowski, Laurent Courbon, Sonia Diaz et l'ensemble des techniciens d'EuroMedia, de HBS et de Nice Télévision que j'ai rencontrés.

Enfin, je sais combien cette thèse a pris de place et m'a tenu éloigné de mes proches. Je tiens à leur dire combien, malgré les apparences, ils étaient présents et ont participé de son déroulement. Merci à mes parents pour leur aide et leur compréhension. Merci à mes amis. J'ai une pensée particulière pour Baptiste Monsaingeon, collègue et ami, qui a accompagné pas à pas le déroulement de ce travail par les « infatigables bavardages » qu'il a occasionné. Cette thèse n'existerait pas sans lui.

À celle qui, par son esprit, ses relectures et ses remarques a participé à la rédaction de cette thèse. Sa présence radieuse, en me donnant à voir cette thèse non pas comme un aboutissement mais comme le moment d'un processus, a remis ce travail à une juste place et a rendu possible une écriture libérée.

Sommaire

CHAPITRE 1. Introduction : La réalisation télévisée du match de football comme phénomène social	17
1.1 <i>Le match de football comme objet des sciences sociales : une « histoire des limites »</i>	19
1.2 <i>La réalisation du match de football télévisé comme accomplissement réflexif</i>	50
1.3 <i>Présentation des chapitres</i>	74
CHAPITRE 2. Entrer dans le match. La synchronisation du temps de la télévision et du temps des joueurs comme accomplissement pratique	77
2.1 <i>La verbalisation du temps et son inscription dans l'organisation séquentielle de la prise d'antenne</i>	81
2.2 <i>Coordonner la production du plan d'entrée avec le commentaire</i>	94
2.3 <i>La mise en attente des joueurs comme modalité de synchronisation du dispositif</i>	113
2.4 <i>Remarques conclusives</i>	131
CHAPITRE 3. La « course aux ralentis ». Organisation temporelle de la production routinière des ralentis	133
3.1 <i>L'organisation des lancements de ralenti comme ordre conversationnel</i>	140
3.2 <i>Le lancement de ralenti comme performance collaborative</i>	168
3.3 <i>Le coup de sifflet comme starter de la « course aux ralentis »</i>	184
3.4 <i>La remise en cause de l'ordre de lancement des ralentis et son traitement</i>	197
3.5 <i>Notes conclusives</i>	222
CHAPITRE 4. « Rester sur le direct ». Le compte-rendu visuel de l'administration d'une sanction et l'ordre temporel de l'activité	225
4.1 <i>L'administration de la sanction en football comme accomplissement pratique</i>	229
4.2 <i>Projection de l'administration d'une sanction et modification de l'ordre séquentiel de l'activité</i>	251
4.3 <i>La production collaborative de l'administration de la sanction en tant que fait de jeu</i>	282
4.4 <i>Notes conclusives</i>	326
5. Conclusion	329
5.1 <i>Remarques récapitulatives</i>	330
5.2 <i>Perspectives</i>	333
6. Bibliographie	337

Conventions de transcription	363
Table des matières	367

CHAPITRE 1. Introduction : La réalisation télévisée du match de football comme phénomène social

À quoi reconnaît-on un réalisateur ? À des détails, pas plus.

F.-C. Bideaux (2007 [1998] : 607)

En tant que processus et réalisation, la rationalité produite dans les expressions indexicales relève de tâches pratiques qui sont sujettes à toutes les exigences d'une conduite organisationnellement située.

J'emploie le terme « ethnométhodologie » pour référer à l'étude des propriétés rationnelles des expressions indexicales et des autres actions pratiques en tant qu'elles sont des accomplissements contingents et continus des pratiques organisées et ingénieuses de la vie de tous les jours.

H. Garfinkel (2007 [1967] : 64-65)

Ce travail de thèse est consacré à la réalisation télévisée de matches de football diffusés en direct. Il est le fruit d'un travail d'enquête vidéo-ethnographique mené auprès des équipes techniques de Canal + durant la diffusion de matches du championnat de France de football.

Plutôt que de s'intéresser au document filmique comme résultat et support d'interprétation, cette thèse adopte le point de vue des techniciens de la régie en proposant une analyse empirique des activités de perception, de filmage et de montage propres à la réalisation de l'événement en direct. Une telle optique, attentive au déroulement de l'action, montre qu'il se produit un ajustement réflexif entre le travail des opérateurs et l'environnement filmé. Elle met donc à mal un schéma selon lequel on distinguerait un événement d'une part, et sa production médiatique de l'autre – schéma qui contribuerait par ailleurs à essentialiser l'événement.

À travers cette enquête sur la réalisation d'un match de football, il s'agit donc ici d'étudier la médiatisation en train de se faire. Par l'analyse vidéo des interactions des techniciens au travail, cette thèse replace le programme télévisé dans son environnement technologique, collaboratif et incarné de production. La perspective praxéologique adoptée ici prend en compte les spécificités de la réalisation en direct. Elle décrit *comment* émerge l'événement à travers les écrans et les enceintes de la régie et *comment* les interactions du match sont réflexivement rendues observables par le montage en temps-réel. Les deux temporalités, celle du match de football et celle de l'organisation de l'activité dans la régie, apparaissent ainsi réflexivement mêlées. Un tel travail empirique entend ainsi remettre en cause un double partage généralement effectué dans l'analyse des médias : entre réception et production médiatique d'une part, et entre le cours naturel des choses et leur traitement ou leur reconstruction médiatique de l'autre.

Cette introduction, qui se donnera pour visée de décrire la réalisation télévisée du match de football comme un phénomène social observable, se déroulera en trois temps. Dans un premier moment, j'étudierai le traitement dont a pu faire l'objet le match de football dans la littérature, en montrant notamment que celle-ci se repose une conception restrictive de l'événement sportif, oublieuse des interactions qui se déroulent dans le jeu (1.1). Dans un deuxième temps, je resituerai l'ancrage théorique de l'approche procédurale de la réalisation télévisée du match de football qui sera déployée dans cette thèse. J'y développerai notamment les apports de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle pour la conduite d'une enquête sur les pratiques de réalisation (1.2). Enfin, je présenterai l'articulation des différents chapitres analytiques de cette thèse (1.3).

1.1 Le match de football comme objet des sciences sociales : une « histoire des limites »

Si les fictions et les rencontres sportives sont fondamentalement des procédés destinés à nous absorber, des matériaux pour élaborer un monde capable de nous transporter, il faut alors en conclure que les limites qui leur sont imparties sont les limites de ce qu'une époque définit comme captivant et séduisant. L'histoire de ces limites est donc l'histoire de ce à quoi nous prêtons attention.

E. Goffman (1991 [1974] : 67)

Lorsqu'il évoque le cas des rencontres sportives, comme exemple de cadre, Goffman (1991 : 67) part de l'idée qu'il existe une limite entre ceux-ci et le monde social. En procédant de la sorte, il reconduit une considération commune quant aux sports et aux jeux faisant d'eux des phénomènes qui, quoique localisés, seraient en dehors du monde.

Les sciences sociales ont fait l'expérience de cette limite, en l'approchant depuis l'extérieur. Puisque les jeux et les sports relèvent d'une temporalité et d'une normativité qui leur sont propres, prétendument déterminées par la règle du jeu, alors l'étude empirique des actions qui ont cours au sein du jeu ne peut prétendre faire partie du domaine de la sociologie. Elle relève, au mieux, de disciplines spécifiques orientées vers l'amélioration des performances des joueurs.

Ce travail de thèse, adoptant un principe d'indifférence ethnométhodologique vis-à-vis des phénomènes, entend au contraire restaurer la dimension sociale et morale des interactions en contexte de jeu. Il montrera comment l'action en régime ludique est insérée dans les activités ordinaires et routinières des professionnels de la télévision qui en rendent compte aux téléspectateurs. Par là, la limite entre le monde social et le monde ludique apparaîtra comme le fruit d'une production interactionnelle et non plus comme une structure déjà-là.

Dans cette sous-partie, j'étudierai d'abord la manière dont cette limite entre les rencontres sportives et le monde social a été constituée comme une prémisse définitionnelle pour l'analyse de l'action en régime ludique (1.11).

La constitution de cette frontière, jamais discutée en tant que telle par les sciences sociales, a ainsi été un moyen de proposer une sociologie des publics sportifs en faisant du stade un espace hybride d'un point de vue normatif dans lequel les oppositions agonistiques propres au jeu sont reconduites (1.12).

Je discuterai enfin la façon dont la sociologie des médias, en considérant l'événement sportif diffusé à télévision en direct comme un événement exceptionnel et interruptif, a reconduit une telle limitation et fait abstraction des modalités spécifiques de confrontation à l'événement que les participants mettent à l'œuvre dans sa médiatisation. Je montrerai en particulier comment la télévision privée, par le rapport nouveau qu'elle entretient à son public, a été amenée à concevoir le traitement visuel de l'action en régime sportif comme un problème pratique (1.13).

1.11 Le match comme un jeu : l'action en régime ludique et son insertion dans le monde social

Traiter le jeu comme une structure autonome a pour conséquence de l'exclure du monde social (1.111). Paradoxalement, c'est cette autonomie qui a parfois pu servir d'appui pour la construction d'un modèle pour rendre compte de l'action dans le monde social, *via* l'usage de la théorie des jeux (1.112).

1.111 L'approche définitionnelle du jeu et le décret de sa limitation

Lorsqu'il tente de donner une définition du jeu pour proposer une sociologie du jeu, Caillois (1967) se retrouve confronté à un problème catégoriel : qu'est-ce qu'un jeu ? Comment donner une définition d'un concept qui regroupe des activités si différentes les unes des autres ? En effet, quoi de commun entre un jeu de plateau tel que les échecs et un jeu sportif comme le football, entre les jeux de hasard et les jeux de l'imagination ? Posé en ces termes, le mot « jeu » se prête à une représentation wittgensteinienne du langage : l'usage commun du concept de jeu repose sur une ressemblance de famille entre les différentes activités dont il permet de rendre compte plutôt que sur la possession d'un critère commun universellement partagé par ces activités (Wittgenstein, 2005).

Face à cette diversité, Caillois propose néanmoins de partir d'un ensemble de critères définitionnels permettant de traiter le jeu comme un objet tangible. Pour ce faire, il se ressaisit de la définition donnée par Huizinga (1951) en préambule de son ouvrage¹. Contrairement à ce dernier, il ne s'agit pas pour Caillois de proposer de voir les activités de la culture comme relevant du jeu par un déplacement métaphorique, mais d'élaborer une sociologie du jeu. L'enjeu d'une telle démarche est de saisir la dimension culturelle propre à chaque activité ludique et de voir à travers les pratiques ludiques des phénomènes propres à une culture. Dans cette perspective, il se doit de tracer les limites du concept du jeu, afin de mettre en évidence les variations culturelles que rend observable la diversité des pratiques ludiques.

¹ « Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. » (Huizinga, 1951 : 34-35)

C'est moins la démarche générale de Caillois que la clarté de la formulation du concept de jeu qui retient mon attention ici. Caillois établit six critères inhérents au concept de jeu (1967: 42-43). Le jeu est une activité :

1. *libre* : jouer est une activité consentie ;
2. *séparée*, « circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance » ;
3. *incertaine*, le déroulement du jeu et son résultat ne sont pas déterminés en amont de l'action ;
4. *improductive*, le jeu ne crée pas de bien ni de richesse ;
5. *réglée*, « soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte »,
6. *fictive*, pour les jeux ne remplissant pas le critère précédent.

Quelles sont les conséquences d'une telle compréhension du jeu pour l'action qui s'y déroule ? Je vais me ressaisir de certains de ces critères et les traduire en trois thèses importantes pour ce travail : la thèse de l'autonomie de la norme, la thèse de l'incertitude de l'action et la thèse de la séparation du monde.

Les critères (1) et (5), tenant à la *liberté* et *régulation* de l'action, impliquent une autonomie du jeu vis-à-vis de la normativité du monde social ordinaire. Celui qui joue ne se conforme pas à une loi civile mais à une règle du jeu qu'il accepte à partir du moment où il entre en régime ludique. La différence entre la loi civile et la règle du jeu n'est pas une différence de degré mais une différence de nature ¹. Selon une telle définition, l'environnement normatif du jeu est délimité en amont du déroulement de l'action : les possibilités de coups dans le jeu sont limitées et susceptibles d'être conçues dans leur totalité.

Le critère (3) présente l'activité ludique comme incertaine par nature. Une telle conception découle du point précédent. Elle implique que la poursuite de l'action en contexte de jeu n'est pas déterminée *a priori* par une règle du jeu. La survenue d'une nouvelle action au sein du jeu est toujours contingente quoique les possibilités d'actions soient limitées par le jeu.

¹ Le tracé de cette frontière pose un problème spécifique aux jeux massivement multi-joueurs, celui de la gouvernance des mondes virtuels. Ceux-ci sont des environnements où l'économie, bien qu'autonome, est reliée à l'économie « réelle » par une correspondance des monnaies. La violation de la propriété virtuelle, le détournement de l'identité d'un joueur font jouer cette limite car elles touchent non pas simplement le joueur en tant qu'il est engagé dans l'activité ludique. Ce point a été étudié d'un point de vue juridique par Balkin et Simone (2006) et, dans une perspective pragmatiste, par Vétel (2013).

Le critère (2), celui de la *séparation*, énonce une délimitation étanche, temporelle et spatiale, entre le monde du jeu et le monde social. Par extension, une telle autonomie du jeu va de paire avec la reconnaissance d'une finitude du monde du jeu. L'environnement physique et causal du jeu étant limité, les possibilités d'actions des joueurs se retrouvent donc, de fait, également limitées. Le monde du jeu apparaît comme un monde fini non seulement du point de vue des actions accomplies mais aussi du point de vue des potentialités d'actions. Les actions possibles au sein du jeu apparaissent donc comme des événements finis, comptables et rapportables pour le jeu¹.

Une telle définition propose et engage un partage entre le monde du jeu et le monde ordinaire. Le jeu apparaît en effet comme un cadre autonome au sein duquel l'action ne relève pas d'une normativité sociale mais d'une logique autonome (en vertu des critères (1) et (5)) et n'est pas entravée par des éléments contextuels extérieurs à l'environnement du jeu (en vertu du critère (2)). Une sociologie du jeu qui accepte un tel partage ne peut inclure l'étude de l'action *per se*. L'action en régime ludique n'est rapportable qu'aux circonstances inhérentes au jeu qui la voient émerger et n'est pas liée à une dynamique sociale et mondaine. Pour Caillois, faire une sociologie du jeu consiste ainsi à étudier comment les structures encadrant le jeu ont été produites par la société qui l'entoure. L'étude du jeu, en tant qu'expérience de la limite, permet d'appréhender, à rebours, la société dont il est l'émanation².

Mon but dans cette thèse n'est pas de reconduire une telle conception du jeu élaborée en amont de toute observation. Il s'agit plutôt de montrer que l'autonomisation du jeu procède d'une erreur grammaticale et est partie intégrante d'une approche définitionnelle du jeu³. La

¹ Le critère (4) formule une distinction rigide entre le jeu et le travail. Ce critère, contesté par Lancy (1980) et Stevens (1980), ne mérite pas une longue discussion pour notre travail tant il est évident que le sport professionnel, par les logiques marchandes dans lesquelles sont insérés les joueurs et les équipes, ne permet pas d'en donner une exemplification. Cette question cependant est assez centrale pour les *Game studies* qui oscillent entre une conception verticale du jeu vidéo comme dispositif orienté vers le plaisir de l'utilisateur (Koster, 2004) et une conception horizontale du jeu comme produit d'une négociation entre utilisateur et producteur (Jenkins, 2006 ; Raessens, 2005).

² Geertz (1983 : 165 et 215) pousse au plus loin cette idée selon laquelle les structures du jeu rendraient observables et appréhendables les traits caractéristiques et singuliers de la culture qui les fait émerger.

³ Wendling (2002) formule une critique importante de l'approche définitionnelle du jeu attribuée à Caillois. Cette critique constitue un préalable au développement d'une approche ethnographique sur le jeu d'échecs. Elle permet, et c'est là un geste fort, de rendre observables les pratiques ludiques comme des pratiques sociales et de les restaurer comme des objets dignes d'investigation. Cependant, par une démarche consistant à la description des compétences et des manières de voir propre à l'accomplissement d'une activité ludique, il aboutit à la mise en évidence d'une « culture échiquéenne » (2002 : 239-241) autonome vis-à-vis des logiques sociales, ce qui est une façon de retracer les frontières du jeu, à rebours, depuis l'intérieur du monde ludique. La critique opérée par Quéré et Terzi (2011) d'un nouveau tournant de l'ethnométhodologie pris avec Livingston (2008) vers l'étude du

définition que donne Caillois est le produit d'une formulation abstraite du jeu plutôt que d'une analyse empirique des situations d'interaction en contexte ludique. Or, l'élaboration d'un partage entre le monde du jeu et le monde ordinaire, qu'il soit explicitement imputée à Caillois ou non, est à la source d'un mépris des sciences sociales pour l'étude de l'action en contexte ludique¹.

1.112 L'autonomisation du jeu et l'élaboration d'une théorie de l'action

Il y a une forme d'ironie à constater qu'en dépit de son rejet en dehors du monde social, l'action en régime ludique est mobilisée comme une ressource essentielle permettant de rendre compte de l'action au sein des sciences sociales. L'autonomisation du jeu permet ainsi de donner libre cours à une conception de l'action vierge de tout élément contextuel et à une normativité restreinte à la stricte modalité déontique de la règle du jeu.

La théorie des jeux repose sur une telle compréhension d'un jeu fini et extra-mondain. Von Neumann et Morgenstern (1953) proposent de modéliser, par le recours aux mathématiques, les comportements et les stratégies des joueurs dans ce qu'ils appellent les jeux non-coopératifs à somme nulle. Une telle approche ne doit pas simplement leur permettre de parvenir à une meilleure compréhension des actions des joueurs au sein du jeu mais peut être exportée en dehors du domaine du jeu pour rendre compte de l'action sociale et ainsi servir de fondation à l'économie et à la sociologie (1953 : v).

Partant de la prémisse selon laquelle les actions des joueurs sont le produit d'une décision rationnelle, von Neumann et Morgenstern fournissent une description (abstraite) des comportements des individus correspondant à l'obtention d'une utilité maximale au sein du jeu. La rationalité d'une décision est alors liée à la conception partagée du gain comme

raisonnement pratique dans des régimes décontextualisés, et en particulier ludiques (puzzle, échecs), va dans ce même sens d'une critique d'une conception restreinte du contexte et du social.

¹ De façon générale, la promotion de l'étude des pratiques vidéo-ludiques jeu vidéo comme objet des sciences sociales au sein d'un champ lui-même autonome, les *Game studies*, ont amené à faire de l'autonomie du jeu une question centrale et fondatrice. Cependant, l'interrogation du partage ne donne lieu qu'à une élaboration théorique ou, au mieux, à la défense d'une position par l'illustration empirique. L'article de Malaby (2007) propose une critique théorique directement adressée à Caillois. L'enjeu pour lui consiste à déconstruire la frontière entre jeu et monde ordinaire ou entre réel et virtuel qui ne permet pas de rendre compte des liens entre le vécu quotidien et les expériences ludiques à l'œuvre dans les pratiques de jeux vidéos. Notons tout de même que c'est la remise en cause d'une telle frontière qui permet la mise en place d'une perspective ethnographique d'inspiration pragmatiste, telle que celle d'Auray (2003) à propos la sociabilité des joueurs en ligne, de Licoppe et Inada (2005) sur les interactions entre joueurs au sein d'un jeu géolocalisé sur terminal mobile, ou de Mondada (2013b) sur la formulation de directifs entre joueurs d'une même équipe lors d'une partie de jeu vidéo de football.

finalité du jeu et à la mise en place de stratégies en vue de l'atteinte de ce but. Le jeu étant conçu comme une structure finie dans laquelle la totalité des coups possibles sont contenus, la mathématisation permet l'appréhension et la prise en compte des actions potentielles en termes de probabilités rapportables à un ensemble. Les actions qui n'ont pas encore eu lieu deviennent ainsi comptables et peuvent être reconduites dans un schéma de décision¹.

Le jeu, si on le conçoit comme un cadre autonome et discret, apparaît ainsi comme un espace privilégié pour étudier l'action. Trois points sont à retenir de cette compréhension de l'action en régime ludique :

- le choix des jeux d'opposition permet d'adopter une conception de l'action en termes de stratégie et d'utilité ;
- les actions sont le résultat des décisions individuelles et rapportables à un calcul ;
- ce calcul est modélisable par une traduction mathématique.

L'exportation de la métaphore du jeu en dehors des frontières établies comme postulat ont constitué une manière séduisante pour rendre compte de l'ordre de l'action au sein du monde social². Par une isolation des données contextuelles exogènes, un masquage de la temporalité et de la corporéité de l'action, celle-ci est rendue comptable et modélisable par le recours à la mathématisation³. La praxéologie motrice de Parlebas (1999) dans son analyse de la « logique interne des jeux sportifs », reconduit une conception de l'action qui repose sur ces points⁴. Elle ne tient pas compte du fait que la proximité entre théorie des jeux et jeux sportifs n'est *qu'une analogie* et ne relève que d'une importation dans le domaine du sport.

Je relèverai trois arguments à l'encontre de l'exportation de la théorie des jeux : le jeu est conçu comme une expérience de pensée détachée de toute observation empirique et fondée sur l'attribution d'une rationalité aux joueurs. Il existe donc une forme de tautologie à considérer comme un apport de la théorie le fait qu'elle décrive les actions comme

¹ Chez Savage (1954), c'est l'incertitude elle-même qui devient rapportable à un ensemble par l'usage des statistiques.

² Voir Aumann (2000 : 52-53) pour une discussion de l'héritage de la théorie des jeux développée par von Neumann et Morgenstern. On ajoutera à cet héritage Schelling (1960) et Lewis (2002) pour la philosophie des conventions.

³ Bourdieu (2001 : 97-98) note que la mathématisation participe de l'autonomisation et de la reconnaissance d'une discipline scientifique de trois manières : autonomisation et exclusion de ceux qui ne s'adonnent pas à la mathématisation, transformation de l'idée d'explication, et désubstantialisation (« l'usage de formulations abstraites affaiblit la tendance à concevoir la matière en termes substantiels et conduit à mettre l'accent sur les aspects relationnels », 2001 : 98). D'une certaine façon, on peut ajouter que l'autonomie de l'économie « orthodoxe » repose sur la conception axiomatique d'un jeu comme espace autonome.

⁴ Voir en particulier la tentation de mathématiser les comportements des joueurs des sports collectifs (Parlebas, 2005)

rationnelles alors qu'il ne s'agit là que d'une prémisse dans l'élaboration du modèle. Elle sème une confusion entre le modèle conçu comme une description du réel et comme une prescription pour l'action. Lorsqu'elle prend en compte le contexte, elle le considère comme une variable (potentiellement isolable) à l'intérieur d'un monde fini.

Le partage entre les sciences du sport et les sciences sociales reconduit l'idée d'une autonomie du jeu sportif vis-à-vis du monde du monde social¹. Les sciences du sport produisent généralement un effort de compréhension et de description de l'action des joueurs en vue d'une amélioration de leur performance. Les conceptions mentalistes et rationalistes qui présupposent la représentation d'une fin préalable à l'accomplissement d'une action individuelle² posent problème, en particulier dans les sports collectifs. Elles ne font que rendre compte de la performance individuelle des joueurs en la réduisant à des données quantifiables (telles que la temporalité) ; la performance collective n'est alors conçue que comme une somme de performances individuelles. D'autres courants (Sève *et al.*, 2006 ; Sève *et al.*, 2009) issus de la théorie du cours d'action (Theureau, 2004 ; 2006) pointent le réductionnisme propres à ces approches : elles rendent compte de l'action dans sa dimension collective, incarnée et procédurale en remettant en cause l'idée d'un plan préalable à l'action. La temporalité n'est alors pas simplement conçue comme une donnée quantifiable de la performance mais comme un processus observable inhérent à l'action. Ces approches constituent un effort pour proposer une conception de l'action orientée vers la performance qui remette en cause le cadre mentaliste et behaviouriste issu de la théorie des jeux.

1.113 Note conclusive

Présenté comme un jeu, le match de football apparaît alors comme un espace autonome situé en dehors du monde social ; paradoxalement, l'ancrage situé des pratiques sportives dans le monde n'en font pas des pratiques socialement situées. L'étanchéité de la frontière entre les deux espaces, aux normativités et temporalités distinctes, jamais interrogée, présente l'avantage d'offrir un cadre débarrassé des contraintes contextuelles pour analyser l'action. Si une telle conception pose problème pour rendre compte de l'action sportive, elle n'a cependant jamais été traitée de face par la sociologie du sport. Lorsqu'elle n'a pas succombé à la tentation de modéliser les décisions en contexte sportif en isolant le contexte

¹ Pour une approche sociologique de l'autonomisation des pratiques sportives, voir Defrance (1995).

² Pour ces approches, voir Rippoll (1991), Tenenbaum (2003) et Tenenbaum et Lidor (2005).

(Parlebas, 2005), elle a laissé de côté le déroulement du jeu sans thématiser le caractère problématique de la limite entre le jeu sportif et le monde social. C'est ainsi que la sociologie, plutôt que de s'intéresser aux pratiques sportives pour elles-mêmes, en tant qu'elles sont le foyer d'émergence d'un raisonnement pratique et situé, a traité des structures sociales dans lequel elles s'insèrent, que ce soit à travers une sociologie des publics (voir 1.12) ou une sociologie des pratiques médiatiques (voir 1.13).

À rebours de ce mouvement, ce travail de thèse contribuera à une sociologie qui réinsère le raisonnement pratique des joueurs et des arbitres dans le cadre mondain de leur effectuation. On verra comment l'ancrage situé du match est utilisé comme une ressource pour les pratiques télévisuelles de captation du match de football et pour sa retransmission à un public distant. Cette thèse interrogera ainsi les limites temporelles du match de football à travers l'étude empirique de leur constitution par les membres d'une équipe de télévision (chapitre 2). Le match de football offrira un terrain propice à la réinsertion des actions du jeu au sein du monde social à travers l'étude des pratiques par lesquelles elles sont mises en images par et pour la télévision ; c'est ce que je montrerai par la l'analyse empirique des situations de fautes (chapitre 3) et de l'exercice du jugement arbitral lors de l'attribution d'un carton (chapitre 4).

1.12 Le public du match. Catharsis, violence et identité : que reste-t-il du match de football ?

Partant d'une conception de la rencontre sportive comme appartenant à un cadre autonome, une grande partie de la sociologie du sport s'est focalisée sur ses publics. L'espace du stade, ou plus précisément l'espace de la tribune, apparaît comme un espace doué d'une normativité hybride, à la fois pas complètement inséré dans le monde social et pas soumis au raisonnement supposé autonome de l'action en régime ludique. Le supportérisme, en tant que fait social, constitue ainsi une ressource pour aborder la question de l'*agôn* propre aux oppositions sportives (1.121). Cependant, en se focalisant ainsi sur le public en tant qu'il soutient une équipe, on réduit l'action sur le terrain à une opposition entre deux camps, perdant ainsi de vue d'autres dimensions essentielles de l'action (1.122). Enfin, les structures d'attachement territorial traditionnelles du public à l'événement sont remises en question et obligent à penser à nouveaux frais les modes de confrontation du public à l'événement (1.123).

1.121 Affiliation catégorielle et agonistique : le supportérisme comme phénomène social

Le football est un jeu sportif collectif agonistique. Il existe deux manières de comprendre cette affirmation. Suivant une approche essentialiste et définitionnelle du jeu, l'opposition apparaît comme une propriété du jeu, inscrite dans son règlement. L'opposition est inhérente aux structures formelles du jeu (jeu au sens de *game*¹). L'*agôn* apparaît alors comme un cadre contraignant pour l'action qui délimite le champ de leurs possibilités d'action et de mouvement². Une seconde acception inclinerait à percevoir l'opposition entre les équipes, non pas uniquement inscrite dans la règle, mais également comme un accomplissement situé et observable. Elle ne serait plus une uniquement une propriété du jeu détachée de toute réalité mais une propriété des actions. Comprise en ce sens, celui du *play*, l'opposition entre les équipes apparaît comme une donnée observable et actualisée, moment par moment, par les joueurs sur le terrain.

Cette seconde acception modifie le statut du match de football. Il n'est pas seulement un cadre pour l'opposition entre de deux équipes mais également une scène sur laquelle cet affrontement est actualisé et rendu manifeste par les joueurs. Il n'est pas uniquement un jeu mais un événement incluant un public. En tant que sport collectif opposant deux équipes, les joueurs n'instancient pas uniquement l'opposition à un adversaire. Les joueurs rendent manifeste l'appartenance à un collectif, lequel est rendu lui-même observable par leurs actions et par le dispositif technique (maillots, occupation de l'espace, etc.). En ce sens, lors du match, se joue non seulement l'opposition à un adversaire mais également, et de façon tout aussi essentielle, l'appartenance à un groupe.

Partant de cette idée, Elias et Dunning (1994) formulent une thèse forte au sujet du rôle du football dans la société. Ils présentent le match comme le moment d'une exaltation collective des passions et le stade comme le lieu du « débridement contrôlé des émotions » (« controlled decotrolling of emotions », 1994 : 83-121). Confrontés au développement du hooliganisme dans les stades anglais, ils avancent que le match de football produit un effet cathartique sur le public qui assiste à la confrontation des deux équipes sur le terrain. Par son identification à l'une des deux équipes, le spectateur, devenu supporter, est engagé dans une opposition potentiellement violente à l'adversaire. Dans un processus historique de

¹ Pour une distinction entre *game* et *play*, voir Mead (1934 : 121) et Goffman (1972).

² C'est, en un sens, ainsi qu'on reconduirait la notion de « logique interne du jeu » de Parlebas (1999).

pacification et d'apaisement caractéristique de l'après Seconde Guerre Mondiale, le match de football leur apparaît ainsi comme le lieu de l'exultation de passions violentes proscrites dans le reste du monde social. Si le terrain est l'espace de l'affrontement de deux équipes encadré par la règle du jeu, le stade est parallèlement l'espace de l'affrontement entre les supporters de chacune de ces équipes. Il apparaît alors comme un territoire doué d'une normativité singulière : il n'est pas assujéti aux règles du jeu mais pas non plus complètement soumis aux lois morales et civiles en vigueur dans le monde social.

Si les fondements historiciste et mécaniste de la thèse sont contestables, elle a néanmoins pour mérite de renouveler la compréhension du match de football et d'en reconfigurer les frontières. Le match n'est pas un isolat ludique mais un événement, au sein duquel le public ne constitue pas un réceptacle passif mais des groupes d'acteurs engagés collectivement dans la production de cet événement. Par l'étude de la manière dont l'affiliation catégorielle à l'une des deux équipes est socialement organisée et rendue observable, Bromberger (1995) propose de comprendre l'événement sportif comme un rituel au sens de Turner (1969). Le match de football est compris comme un spectacle coproduit par les joueurs et les spectateurs.

Il discute notamment la thèse du « débridement contrôlé des émotions » (1995 : 263-295) pour montrer l'affirmation des émotions dans le stade comme relevant de ce que Goffman appellerait une modalisation ludique (Goffman, 1991). Le stade n'est pas de façon essentielle le lieu de l'affrontement réel entre supporters mais le cadre d'un affrontement d'ordre symbolique et ironique. Il fournit ainsi l'occasion aux spectateurs de s'initier, au sein d'un espace préservé et à travers le soutien à une équipe, à la sociabilité et au partage de valeurs.

Elias et Dunning (1994), par les discussions auxquelles ils ont donné lieu, ont ainsi ouvert un nouveau champ de recherche pour la sociologie du sport. Ces préoccupations ont recoupé celles de la sociologie des publics, en mettant au jour et en étudiant les modes d'organisation différenciés par lesquels les spectateurs manifestent leur soutien et rendent observable leur appartenance à un collectif (Armstrong et Harris, 1991 ; Mignon, 1998a, 1998b ; Hourcade, 1998, 2002). Ces travaux permettent de présenter le public comme inséré dans des dynamiques sociales élargies et de voir, à travers lui, le football comme un lieu pertinent pour l'étude des transformations inhérentes à la société (King, 2002) et, en particulier, celles du monde ouvrier (Nuytens, 2004). Par le recours à la sociologie de la déviance (Nuytens, 2005), le supportérisme est présenté comme une sous-culture (Finn et

Giulianotti, 2000) et la catégorie de hooliganisme comme le produit d'un étiquetage exogène (Bodin, 2000 ; Tsoukala, 2004). L'ensemble de ces travaux proposent de nuancer le rôle mécanique des antagonismes ludiques propres au football comme phénomènes explicatifs de la violence et en donnent des explications plus raffinées par le réinvestissement de dynamiques sociales au sein des pratiques spectatorielles.

1.122 Une sociologie du sport sans sport ou « la perte des phénomènes »

Cette cristallisation des débats autour du rôle de la violence dans le football a eu pour principal effet de faire de la figure du supporter l'étalon et le point de convergence des analyses sociologiques sur le match de football. S'il est vrai que la manière dont le public se rapporte à un événement constitue une voie d'accès privilégiée dans la compréhension de cet événement, une telle polarisation vient cependant masquer d'autres modalités possibles de rapport et de participation à l'événement¹, qui ne seraient pas celles de la perception directe et qui ne seraient pas non plus réduites à l'appartenance et au soutien à un collectif.

En faisant du match de football un événement rituel et en portant une attention focalisée sur les dynamiques de participation du public, on en vient à manquer l'essentiel : le match de football en tant que cours d'action. L'action se déroulant au sein du jeu est en effet absente, l'imprévu et la contingence inhérents aux actions du jeu effacées, la dynamique du jugement arbitral réduite à la manière dont le public formule son opposition vis-à-vis d'elle². En somme, ce sont tous les aspects praxéologiques du match, notamment ceux que j'ai mentionnés plus haut (1.112) qui sont rendus inaccessibles :

- un match de football met en jeu et rend observables des dynamiques de coordination complexes entre les joueurs, lesquelles sont orientées vers la fin connue qu'est la victoire. Par leurs actions, les joueurs manifestent des appartenances catégorielles agonistiques et des comportements stratégiques ;

¹ On relèvera notamment que la taxonomie des spectateurs de football établie par Giulianotti (2002) est indexée sur le degré de soutien à une équipe, faisant abstraction, par exemple, des niveaux d'expertise du public ou de la pratique du football, l'un et l'autre apparaissant comme des phénomènes pertinents pour rendre compte d'une identité de spectateurs tout en étant indépendant de l'affiliation à un collectif.

² Voir Bromberger (2000).

- l'arbitrage est une activité de production et de maintien des cadres du jeu et de constitution des faits de jeu (fautes, buts, hors-jeu)¹.

Pourtant ces phénomènes sont observables et on peut soupçonner à bon droit qu'ils ne sont pas étrangers aux raisons qui mènent le spectateur au stade ni au statut qu'occupe le football dans notre monde. Ce qui a été perdu, c'est la dimension performative et émergente de l'événement ; il s'agit là, pour reprendre l'expression de Quéré (2004), d'une « perte des phénomènes » liée à l'élaboration d'une théorie du social venant masquer les objets dont elle cherche à rendre compte.

Par une focalisation sur les publics des stades, deux espaces autonomes ont été reconduits, l'action sur le terrain et en tribune n'étant congruentes que par les dynamiques agonistiques qu'ils mettent au jour. Le lien entre les actions sur le terrain et les actions de ceux qui la perçoivent depuis la tribune n'est, à ce titre, qu'uniquement structurale. Les propriétés du jeu inhérentes à son approche définitionnelle, telles que les limites du match et l'opposition entre deux adversaires, ont été reconduites comme des allant de soi sans qu'ait été interrogée la manière dont elles étaient accomplies pratiquement par les participants du jeu.

Comment rendre compte du lien entre le public et l'action qui se déroule sur le terrain ? En effet, la perception d'un match de football rend observable et met en jeu des phénomènes qui dépassent celui l'appartenance et du soutien à un collectif, telle que la connaissance des règles et la compréhension des jugements arbitraux, la capacité du spectateur à percevoir et à donner du sens à des actions de jeu et à la resituer dans le cadre structurant du jeu.

C'est ce dont ce travail de thèse tentera de rendre compte en étudiant la manière dont sont perçus et produits le début du match (chapitre 2), les fautes (chapitre 3) et les attributions de sanctions (chapitre 4) lors d'un match.

1.123 La disparition des supporters : supportérisme à distance et « communauté imaginée »

Les travaux sur le supportérisme ont trouvé un écho particulier au tournant des années 80 et 90, lesquelles ont été caractéristiques de transformations majeures pour le football et pour le monde ouvrier au sein duquel se trouvait traditionnellement son public. Le « drame du

¹ McFee (2004) parle du match de football comme d'un « laboratoire moral ».

Heysel »¹, faisant suite à une série d'événements meurtriers en Angleterre, a fait du supportérisme violent et de la sécurisation des stades un problème public dont les sociologues et les politiques ont pu se saisir². Une série de mesures (hausse du prix des billets, rénovation des stades, suppression des places debout, renforcement des effectifs policiers, interdiction de stades, arrêtés préfectoraux restreignant les déplacements) ont modifié de façon profonde les modalités de perception et de participation à l'événement, et ouvert le stade à un public plus large, plus familial et moins engagé dans le soutien inconditionnel à une équipe³.

Par effet de translation, ces mesures ont restreint considérablement l'accès au stade pour les publics traditionnels du football, ainsi mis à distance de l'événement⁴. Ceux-ci se retrouvent relégués à un accès médiatisé au match, vers les pubs ou à domicile, produisant une fragmentation physique des publics. Les supporters, en tant que groupe constitué manifestant et mettant en scène son soutien à une équipe, disparaissent progressivement des stades. L'autonomie des supporters (Mignon, 1990) évolue, pour ne faire du groupe de supporter qu'une catégorie autonome faisant valoir des intérêts transversaux, inhérents à la catégorie et indépendants de leur soutien à une équipe : des coalitions se forment entre supporters d'équipes rivales et les groupes entrent en contradiction avec la direction des clubs qu'ils supportent⁵. Si le supportérisme traditionnel, partageant un ancrage spatial avec le club qu'il soutient, réapparaît sous des formes nouvelles⁶, il paraît laisser place peu à peu à une « communauté imaginée » propre aux grands événements télévisés étudiés par Dayan et Katz

¹ Lors de la finale de la Coupe d'Europe des Clubs Champions 1986 à Bruxelles, des violences entre supporters et des mouvements de foule ont entraîné la mort d'une quarantaine de personnes en tribune.

² Voir Busset et Jaccoud (2008) pour une analyse des reconfigurations produites par le Heysel.

³ Voir King (2002) pour une étude sur les transformations importantes qu'a connues le football anglais dans les années 90.

⁴ Voir Lestrelin (2010) pour une ethnographie des « supporters à distance », ces supporters qui s'affilient à un club éloigné géographiquement et qui se retrouvent dans des bars pour assister collectivement aux matches de l'équipe qu'ils supportent.

⁵ Cela entraîne une situation paradoxale pour les analystes qui ont perdu « leur spectateur de référence » que constituait la figure du supporter. Les clubs déplorent également la désertion des supporters qu'ils ont contribué à éloigner des stades par leurs politiques tarifaire et sécuritaire. Ils regrettent la perte de « l'ambiance traditionnelle » des stades, alors conçue comme un élément du spectacle, et se voient contraints d'inventer des dispositifs d'injonction à la participation vers leurs nouveaux publics de stade afin de reproduire, même artificiellement, cette ambiance (c'est ce qu'on a pu appeler la « Disneylandisation des stades » (Wittersheim, 2014) telle qu'elle a pu voir le jour à Paris suite à la mise en place du plan Leproux à Paris). La figure traditionnelle du supporter n'est alors plus conçue essentiellement en référence à son soutien à un club, ni même à sa présence dans le stade, mais en tant que catégorie autonome. Les dynamiques de confrontations entre supporters d'équipes rivales s'effacent au profit d'alliances visant faire valoir des intérêts communs auprès des clubs, des organisateurs de compétitions ou des pouvoirs publics (voir à ce propos le recueil récent de Busset *et al.*, 2014).

⁶ Voir Lestrelin (2014) pour un panorama de ces nouvelles formes de reterritorialisation du supportérisme et Brown (2007) pour une analyse du cas de Manchester. Des supporters de Manchester United, en rupture avec la direction de leur club, y ont créé un club alternatif, le FC United of Manchester, afin de retrouver un lien, à la fois physique et moral, entre leur club et la communauté qu'ils représentent.

(1996) et à des nouvelles modalités de réception¹. Le public des matches de football n'est plus essentiellement lié physiquement à l'événement mais réflexivement, par le sentiment d'une appartenance commune à la communauté des supporters.

1.13 Le match comme événement télévisuel en direct

1.131 L'événement télévisuel en direct comme événement relationnel

Comme l'affirme Scannell (2001 : 701), l'événement télévisé en direct semble offrir un terrain fertile pour focaliser l'analyse des productions médiatiques sur leur dimension la plus élémentaire, celle d'être un médium entre un événement et un public. Spectacle d'un cours d'action indéterminé, l'événement télévisé en direct se caractérise par son émergence simultanée pour le producteur et le spectateur. Le programme y est réalisé en direct, c'est-à-dire qu'il est filmé et monté en temps-réel, dans les conditions spatiales et temporelles de la scène filmée. Il n'y a donc pas de hiatus entre la production de l'événement et sa réception.

La réévaluation des événements télévisés en direct au sein des sciences sociales, initiée en particulier par Dayan et Katz (1996 : 1), vient ainsi reconfigurer les analyses des productions et des discours médiatiques. Ceux-ci, en vertu de leur temporalité singulière, font de piètres candidats à une approche en termes de construction médiatique (Tuchman, 1978) et semblent préservés de l'herméneutique du soupçon qui règne sur le domaine. Ce type de production ne fait pas l'objet, une fois l'événement échu, d'une reconstruction rétrospective par le montage, entendu comme une segmentation et une mise en séquence des plans.

De même, les approches narrativistes des discours médiatiques doivent composer avec la nature spécifique de l'événement en direct, puisque le récit de l'événement et sa « lecture » par le téléspectateur sont simultanés. Lors d'un événement en direct, il n'existe pas d'asymétrie épistémique entre l'énonciateur et le récepteur : le journaliste n'en sait pas plus que l'audience à propos du déroulement de l'événement, ou, du moins, ce primat ne tient pas à la connaissance de la structure ou de l'issue de l'intrigue qui leur sont à tous deux inconnues.

¹ Voir Collet et Papa (2004) et Baillencourt et Smoreda (2007) pour les nouvelles formes de réceptions des matches sur dispositifs mobiles ; et Bourre (2013), Wilson (2007), Millington et Darnell (2014), McCarthy (2013), Sanderson et Kassing (2011), Hutchins *et al.* (2009) à propos des nouvelles formes de participation en ligne à l'événement.

En vertu de ses caractéristiques, l'événement télévisé en direct apparaît comme un domaine préservé des effets de sens produits par l'énonciateur et s'accommode mal d'une approche dualiste en termes d'émission et de réception du discours médiatique, découlant de la conception du médium comme transmission d'un message par encodage et décodage (Hall, 1980)¹, et des approches textualistes qu'elle a contribué à nourrir. Dayan (2000) montre ainsi comment la « télévision cérémonielle » offre un terrain propice à la restauration de la communauté des téléspectateurs, traditionnellement conçue dans les termes d'une audience segmentée (Morley, 1980) ou d'une réception d'un interprétant un message (Fiske, 1992), dans un statut de public activement et collectivement engagé dans l'événement (et pas uniquement dans la réception d'un message).

Ce qui vient d'être dit ne doit cependant pas laisser penser que les travaux sur les événements télévisuels prétendent faire de la télévision une entité passive dans la transmission ou la représentation de l'événement. Au contraire, par son travail de cadrage et de recadrage constant de l'événement d'une part, et par le sentiment du public de participer à un événement qui dépasse la stricte coprésence, il devient impossible de séparer l'événement réel et de sa mise en images par la télévision. L'événement télévisuel est un événement hybride dont le déroulement ne peut être dissocié de sa mise en images pour un public.

Il est intéressant de noter que ce regain d'intérêt et d'estime pour la télévision en direct s'est produit par une focalisation sur les événements en direct en tant qu'ils constituent et sont constitutifs de cérémonies télévisuelles, donnant à voir l'histoire en train de se faire. À chaque fois, qu'il s'agisse de rencontres sportives, de mariages princiers, d'enterrements, de défilés (Lang et Lang, 1953), de nuits électorales (Marriott, 2000), d'éclipses de lune (Marriott, 2001), de visites papales ou présidentielles (Dayan, 1989 ; Dayan, 1990), ce sont des événements caractérisés par le fait qu'ils sont émergents, ponctuels, autonomes, interruptifs et que leurs délimitations temporelles et spatiales sont connues en amont de la tenue de l'événement.

Sous bien des aspects, un match de football peut apparaître comme le modèle des scénarios de confrontations propres à la télévision cérémonielle définie par Dayan et Katz (1996). Filmé en direct, la scène apparaît comme un cours d'action autonome par rapport à la production télévisée. Le match de football constitue un événement ponctuel et exceptionnel caractérisé par la présence simultanée de deux types de spectateurs : des « spectateurs

¹ Voir Quéré (1996) pour une critique de ces approches et un appel à une analyse située des publics médiatiques.

démonstratifs » (le public du stade) et des « *domestic viewers* » qui ont un accès médié à l'événement (les téléspectateurs). Ces derniers, qu'ils organisent des « petites cérémonies » ou non, partagent un sentiment collectif d'appartenir à une communauté de spectateurs qui célèbrent le même événement par le soutien à l'une des équipes.

En tant qu'activité relevant d'un cadre ludique, les limites spatiales et temporelles du match semblent non-négociables. Le match télévisé interrompt le cours ordinaire de l'activité aussi bien des spectateurs que des diffuseurs contraints de bouleverser des grilles de programmations déjà établies.

Une telle conception de l'événement sportif, si elle peut être accidentellement congruente avec le modèle des grandes compétitions internationales¹, ne permet pas de rendre compte de la spécificité des nouvelles formes de médiatisation du football et du rapport nouveau que les chaînes de télévision entretiennent à leur public.

Le match de football, sous sa forme d'événement cérémoniel, ponctuel et exceptionnel, disparaît peu à peu pour devenir un événement du quotidien, routinier, ancré dans les grilles de programmation au même titre que n'importe quelle émission de divertissement. S'il reste un événement en direct, ces reconfigurations témoignent, en même temps qu'elles le produisent, d'un nouveau rapport au public. Le téléspectateur, face à la répétition et à la diversité des rencontres, n'est pas engagé systématiquement dans le soutien dans une équipe, reproduisant la dynamique antagoniste propre au cadre ludique. Le football est devenu global (Maguire, 1999 ; Giulianotti et Robertson, 2004) et chacun peut, depuis son salon, avoir accès à n'importe quelle rencontre, mettant en jeu n'importe quelle équipe, indépendamment de sa localisation géographique². Comment comprendre ces mutations et comment modifient-elles l'événement télévisuel que reste le match de football ?

¹ Il est intéressant de relever que la parution des numéros spéciaux de revues de sciences sociales consacrés aux pratiques de médiatisation du sport est systématiquement concomitante à la survenue d'un « grand événement », c'est-à-dire d'une compétition internationale de courte durée et d'audience mondiale (type Jeux Olympiques, Coupe du Monde ou Coupe d'Europe de Football).

² L'insertion des dynamiques de déterritorialisation à l'intérieur des développements plus larges du monde social et, en particularité, des structures médiatiques permet alors de comprendre à nouveaux frais les logiques d'éloignement des publics des stades.

1.132 La privatisation du football télévisé : de l'événement exceptionnel et ponctuel à l'événement exclusif et sériel

Parallèlement à la relégation continue des publics traditionnels derrière les écrans de télévision, les années 80 et 90 marquent de profondes transformations dans le secteur des médias et reconfigurent la retransmission des rencontres de football. Dans une période de dérégulation du secteur audiovisuel, de nouvelles chaînes privées apparaissent. Ces chaînes, qu'elles soient hertziennes ou câblées, se caractérisent par le fait que leurs ressources financières ne proviennent pas du prélèvement d'une taxe ou de la diffusion d'encarts publicitaires (comme c'est le cas pour les chaînes publiques existantes) mais du paiement mensuel d'un abonnement par le téléspectateur. L'existence d'un contrat marchand entre la chaîne de télévision et le téléspectateur abonné affecte de façon profonde le rapport que les chaînes entretiennent à leur public et sont réflexivement liées à l'émergence de méthodes et de dispositifs techniques nouveaux dans la production des comptes rendus des événements sportifs et, en particulier, dans le football où les moyens financiers engagés sont les plus importants.

Le compte-rendu filmé des événements témoigne de ce changement, la retransmission télévisée devenant le lieu d'accomplissement et de démonstration de l'attachement d'une chaîne à son public. Dans le contexte des années 80, Eco (1985) note que ces transformations de la télévision, caractérisée par l'émergence d'une Néo-TV supplantant la Paléo-TV traditionnelle, ont conduit à opacifier le rapport que les programmes télévisés entretiennent au réel et à remettre en cause la frontière entre le réel et la fiction. Par ce passage, le statut de l'événement filmé à la télévision évolue : il n'est plus le thème de la retransmission mais une occasion pour mettre en scène et accomplir le lien singulier et réflexif qui unit la chaîne à son public.

Bien qu'elle puisse constituer une ressource analytique utile pour rendre compte des évolutions de la télévision¹, une telle approche présente le risque de mécaniser et de systématiser la dynamique d'opacification des logiques télévisuelles et de reconduire une approche dualiste des discours télévisuels, en faisant de la « réalité transparente » un objet dont on devrait déplorer la perte. Il ne fait néanmoins aucun doute que les modalités par

¹ Et notamment dans le brouillage de la frontière entre fiction et réalité liées à l'émergence conventions nouvelles dans la mise en récit de l'information (Schudson, 1982) d'une part et par le développement de la télé-réalité de l'autre (Jost, 2001, 2007).

lesquelles la télévision rend compte du monde changeant et que, par la ségrégation des publics lors d'événements exceptionnels autrefois universellement accessibles telles que les rencontres de football, de nouveaux liens entre le public et la chaîne sont produits et rendus observables. Ce qui est diffusé, ce n'est plus un événement exceptionnel donnant l'opportunité à la communauté nationale de se réunir de façon réflexive mais un événement exclusif rendu accessible à un public réduit à la communauté des abonnés.

Comment rendre compte de ce lien ? Comment affecte-t-il les modalités par lesquelles les chaînes rendent compte d'une réalité en train de se faire ?

Il est impossible de rendre compte des spécificités de la médiatisation d'un tel événement en faisant abstraction de sa dimension sociale et mondaine et, en particulier, de l'existence d'un contrat marchand entre la chaîne et son public. La notion de « contrat de lecture », élaborée par Veron (1983) pour analyser les discours de presse écrite, constitue une tentative importante pour formuler un programme de recherche sur les productions médiatiques qui ne soit pas réduit à une analyse de leur contenu mais à la relation entre l'émetteur qui produit le discours (le journal) et le lecteur, en tant qu'il est engagé activement dans l'activité de réception. Une telle perspective permet de ne pas abandonner l'analyse de la production des discours sans pour autant s'adonner à la perspective constructiviste ouverte par la première sémiologie. Contrairement à elle, qui prend pour objet d'étude le contenu des énoncés, l'analyse du contrat de lecture porte sur la situation d'énonciation, c'est-à-dire sur les modalités par lesquelles les énoncés sont produits et rendus observables au lecteur. Widmer (1996) propose, par la reprise de la notion de contrat discursif entre un média et une communauté de lecteur, de mener une analyse sociologique des discours médiatiques. Le contrat discursif, implicite, entre un émetteur et un destinataire, se double d'un contrat marchand entre une institution et un lectorat. Le discours d'un journal est présenté comme une relation ternaire rendant observables et accessibles à l'analyste, par les pratiques de descriptions du monde fournies, des stratégies éditoriales visant à attirer et fidéliser le lecteur réel au sein de la communauté de lectorat. Celles-ci constituent un travail d'ajustement des instances productrices du discours aux attentes de leur public (Scannel, 1994) et mettent en évidence une audience ratifiée telle qu'elle est projetée par le journal (Goffman, 1987).

Cette projection suppose rétrospectivement l'existence de compétences de lecteur et d'une mémoire commune du lectorat utilisée comme une ressource interprétative des textes auxquels il a affaire. Les compétences de lecture mettent donc en jeu des appartenances catégorielles multiples dont l'appartenance à un lectorat n'est qu'une des modalités.

Prospectivement, le contrat de lecture participe de la production et du renforcement des compétences de lecteur et à la formation d'une communauté active et inclinée à l'action (impliquant pour Widmer une action politique).

Le cas français est particulièrement intéressant pour analyser les transformations dans la production des matches de football en direct à la télévision. En 1984, Canal + devient la première chaîne privée nationale à voir le jour en France. Il s'agit d'une chaîne hertzienne cryptée, disponible par abonnement. En tant que chaîne payante, Canal + entretient donc un rapport nouveau à son public, lequel n'est pas une audience invisible et comptable en vue de la revente d'espaces publicitaires, mais un téléspectateur, ayant un nom et une adresse, engagé dans un contrat marchand avec la chaîne. La possession et l'installation du décodeur sont caractéristiques du nouveau rapport d'adhésion du public caractéristique de la télévision par abonnement.

Les contraintes de diffusion qui pèsent sur la chaîne à péage sont différentes de celles des chaînes traditionnelles. Puisqu'elle vise un public retreint à la communauté de ses abonnés, Canal + n'est pas soumise à la contrainte immédiate du grand nombre. Son audience n'est pas simplement une « communauté imaginée » (Dayan et Katz, 1996) mais une communauté réelle, engagée pratiquement dans un contrat marchand avec la chaîne, que la télévision soit allumée ou non.

Pour les chaînes de télévision traditionnelles, un match de football apparaît comme un objet clivant qui supporte mal, en dehors des grands événements exceptionnels, une diffusion régulière en soirée ou début de soirée le week-end (c'est-à-dire précisément au moment où les matches se jouent). Perçu par les diffuseurs comme un programme genré¹, le football propose une scène de confrontation entre deux équipes. Si, selon sa conception traditionnelle, on comprend le public des matches de football sur le mode de la communauté de soutien propre au supportérisme, alors les matches opposant deux clubs d'un même pays posent problème : ils clivent l'audience en deux communautés de soutien distinctes en lien avec une localisation géographique (selon le dispositif catégoriel « supporter équipe A » / « supporters équipe B »²) et poussent en dehors du programme ceux qui ne soutiennent aucune des deux équipes (selon l'opposition catégorielle « supporter » / « non-supporter »). Selon une telle compréhension du football, il n'est possible, si l'on souhaite préserver l'audience d'une telle ségrégation, que de

¹ Voir Duncan et Messner (1998).

² Voir Sacks (1974) pour la notion de dispositif catégoriel et Bonu *et al.* (1994) pour son commentaire.

diffuser des rencontres d'une équipe relevant de l'appartenance partagée de l'ensemble des téléspectateurs à une même communauté, celle de la communauté nationale, c'est-à-dire celle du réseau de diffusion hertzien. C'est donc l'approche de l'événement sportif en termes de « cérémonie d'opposition » (Dayan et Katz, 1996) qui est remise en cause.

C'est la raison pour laquelle l'attribution d'une concession à Canal + en 1984 et l'achat par la chaîne des droits de diffusion et de captation exclusifs¹ du championnat de France lors de la saison 1984-85 marquent le départ d'une évolution importante pour le football et la télévision. Chose nouvelle pour une chaîne généraliste, il est possible de proposer, à une heure de grande écoute, des programmes réputés pour segmenter l'audience et qui ne s'adressent pas de façon indistincte à la totalité des téléspectateurs. Jusque là, les seuls matches de football diffusés à la télévision sont des matches internationaux de l'équipe de France ou les derniers tours de Coupe d'Europe impliquant des clubs français. Les uns et les autres impliquent des équipes françaises et ne constituent donc pas des événements segmentant leur réception. La communauté des téléspectateurs peut être réunie sous la modalité de l'identification caractéristique du supportérisme, ici élargie à la communauté nationale. Les commentateurs ont un statut ambivalent. À la fois garant de l'« objectivité » journalistique du compte-rendu de la rencontre et membre de la communauté imaginée des spectateurs-supporters, ils mobilisent les ressources du dispositif catégoriel « Français-étranger » ou « nous-eux » pour décrire l'événement. Par un tel usage des pronoms, ils rendent ainsi observable, en même temps qu'ils la produisent, une continuité catégorielle de type territorial et national entre les téléspectateurs, les journalistes et les joueurs². Les dynamiques agonistiques du jeu sont alors reconduites à différents niveaux du monde social. Seuls les derniers tours de Coupe de France et la finale de la Coupe d'Europe échappent généralement à une telle logique et à un tel traitement catégoriel³.

¹ À cette exclusivité des droits de diffusion s'ajoute celle des droits de captation conférant à la chaîne un rôle de producteur (délégué) de la rencontre par la chaîne.

² Pour une analyse des modalités de production des appartenances nationales par les médias lors de rencontres sportives d'opposition, voir Calbo (2000), Bonnet (2007), Bonnet et Bourre (2009), Desmarais et Bruce (2009), Llopis Goig (2008) ; et Sabo *et al.* (1996) pour une approche critique. Pour une approche ethnométhodologique de l'émergence des appartenances nationales au sein de débats télévisés, voir Leudar et Nekvapil (2000).

³ Voir Bradley (1998), De Biasi et Lanfranchi (1997) et Lopez-Gonzalez *et al.* (2014) pour la mobilisation et la production d'appartenances agonistiques distinctes et transversales dans le commentaire des rencontres entre clubs d'un même espace national.

Canal +, comme d'autres chaînes privées et cryptées en Europe¹, par la production, la diffusion et la promotion de compétitions sous la forme longue du championnat² reconfigure les dynamiques d'appartenance typiques des diffusions sur les chaînes nationales et gratuites. Contrairement à celles-ci qui privilégient des rencontres exceptionnelles et ponctuelles mettant en jeu la communauté nationale, elle diffuse l'intégralité d'un championnat, c'est-à-dire une compétition étalée sur une année, durant laquelle toutes les rencontres ont la même valeur et aucune d'elles prises séparément ne marque la victoire ou la défaite d'une équipe au sein de la compétition.

Les caractéristiques de l'événement évoluent : l'événement n'est pas *ce match-là*, il est une compétition ayant une histoire et dont tous les matches sont reliés les uns aux autres. *Ce match-là* n'est pas n'est donc pas un événement isolé. Il est une étape dans la constitution et dans le déroulement d'un événement en train de se faire : le championnat. Au sein de ce championnat, chacune des rencontres a potentiellement des conséquences pour les autres rencontres ; chaque détail, chaque but, chaque coup de sifflet de l'arbitre, chaque carton, chaque blessure est inséré dans une suite globale et finalisée, chacun de ces faits de jeu est relié aux autres par le récit de la compétition. *Ce match-là* n'est pas un aboutissement dont seul le résultat importerait³, il est le moment d'un processus vivant, multi-situé et orienté vers un futur, dont l'abonné est le témoin privilégié.

La chaîne de télévision ne peut dès lors plus se reposer sur les ressources d'un événement exceptionnel, ponctuel et fédérateur dont elle ne ferait que rendre compte de façon transparente. Elle accomplit un événement sériel, ordinaire et insérable dans les grilles de programmation et dans l'agenda de son public. Elle est, par son contrat d'exclusivité de captation, la seule à pouvoir produire des images filmées de cet événement et la seule à en produire un récit global, systématique et ordonné en temps-réel. La communauté des téléspectateurs s'en trouve rassemblée et fidélisée de façon transversale, non pas comme une communauté de soutien ponctuelle, mais comme une communauté d'experts engagés dans le

¹ Pour le récit de ces transformations dans des pays voisins, voir Agnew (2007) pour l'Italie et Ridley (2012) pour l'Angleterre.

² Un championnat est une compétition se déroulant sur une saison complète ; vingt équipes s'y rencontrent deux fois chacune, chaque journée de championnat donnant lieu à neuf matches. Le vainqueur, désigné à l'issue des trente-huit journées de championnat, est l'équipe qui a accumulé le plus de points sur l'ensemble d'une saison, une victoire valant trois points, un match nul un point et une défaite zéro.

³ Contrairement aux coupes, la défaite lors d'un match de championnat n'est pas disqualifiante ; elle n'est qu'une étape dans le parcours d'une équipe qui aura à rejouer d'autres matches. Puisqu'elle n'est pas le terme du jeu, la défaite est réinsérable dans un récit plus complexe (trouver les raisons de la défaite, les corriger afin de gagner le match suivant, etc.).

spectacle et le récit du déploiement d'un événement sériel en train de se faire. Elle n'est donc pas l'unique produit d'une catégorie nationale, sociale ou territoriale, mais constituée par la possession et la mise en œuvre d'une mémoire et de compétences communes indépendantes du soutien à une équipe¹. Le lien qui unit le public à cet événement sériel est renouvelé : le téléspectateur expert n'observe pas un événement d'opposition pour en connaître le résultat. Il assiste à l'événement pour en observer et en analyser le déroulement et le replacer dans le contexte élargi de son effectuation. Le téléspectateur expert est moins intéressé par la fin des actions que par leur processus d'accomplissement en situation en tant qu'elles sont orientées vers une fin. Alors que la réalisation et les commentaires lui donnent un accès nouveau aux détails de l'action², ses compétences et sa mémoire lui permettent de la resituer dans un déroulement temporel élargi par la souvenir des rencontres passées et la projection des rencontres à venir et leur mobilisation par les commentateurs³.

Pour résumer, les trois principales caractéristiques de l'événement dans le football privatisé sont les suivantes : sa *sérialité* (par une allongement de la durée de l'événement et sa récurrence) ; la *constitution des détails en phénomènes observables par la mise en images* (par une restriction du cadre de la caméra, la multiplication des axes de caméras, par les jeux de montage et d'alternance des plans larges et serrés et par usage des ralentis) et la *convocation de ces détails dans le récit de l'événement par les commentateurs* (par le lien réflexif entre la description de l'action par les commentateurs, la description visuelle par le réalisateur et le déroulement de l'action sur le terrain). La réalisation n'y est pas la captation passive des événements en train de se faire mais une performance collaborative et outillée de mise en images.

¹ Ce qui ne signifie pas que le soutien à une équipe soit exclu mais il est réinséré dans une structure plus globale et dans une temporalité déployée.

² Voir Fernandez (2004) pour une étude sur les transformations des commentaires sportifs et le primat nouveau d'une analyse rationnelle de l'action.

³ En vertu de cette reconfiguration de l'événement sportif en événement sériel, on peut aussi imaginer qu'il existe des attachements nouveaux du public vis-à-vis des joueurs, à rapprocher de ceux étudiés par Pasquier (1999). Engagés dans une temporalité commune, le parcours des téléspectateurs (et en particulier des adolescents) se retrouve mêlé à celui des joueurs-héros auxquels ils peuvent s'identifier par cette visibilité nouvelle. Ce serait là une manière de montrer que la starification et l'individualisation typiques des nouvelles formes de médiatisation des sports (Andrews et Jackson, 2001 ; Mignon, 2008) seraient, là encore, à ramener à la forme relationnelle de l'événement sportif télévisé.

1.333 Les évolutions de la réalisation télévisée du sport

Une telle reconfiguration de l'événement est inséparable de l'évolution des dispositifs techniques de captation des rencontres, que ce soit du point de vue de leur ampleur ou de leur qualité. Les cinq caméras et deux magnétoscopes mobilisés pour retransmettre le premier match sur Canal + en 1984 apparaissaient à l'époque comme un dispositif exceptionnel, digne du traitement d'un grand événement¹. Aujourd'hui, les dispositifs ordinaires comprennent entre vingt-cinq et trente caméras, et une douzaine de plates-formes numériques de ralenti.

Avec cette évolution des dispositifs, les réalisateurs se voient dotés d'un pouvoir nouveau pour rendre compte de l'action en direct. Le plan large n'est plus la modalité obligée ; les plans se diversifient et le rôle du réalisateur est réévalué. Des compétences spécifiques et différenciées pour rendre compte et faire le récit du match sont reconnues et reconnaissables. Le réalisateur n'est plus perçu comme un simple technicien de l'audiovisuel. Il est un auteur qui raconte les événements en train de se faire et dont le travail est identifiable et descriptible. Si son récit est contraint par les événements, dont le contrat discursif et moral avec le public l'engage à préserver l'intelligibilité, il est affranchi des contraintes classiques de la production audiovisuelle. Les spécificités du direct lui confèrent une mainmise totale sur le montage, aucune post-production ne viendra altérer ou modifier son travail.

Le match de football télévisé acquiert ainsi un statut nouveau de document filmique, le faisant apparaître comme le stade ultime du cinéma du réel. Dès 1986, les *Cahiers du cinéma* font paraître des analyses de rencontres qui réévaluent la place du réalisateur dans la mise en image des rencontres (Tesson, 2007a), dans l'esprit de l'article fondateur de Rohmer (2007). L'année 1998, avec l'organisation par la France de la Coupe du Monde, marque une transition majeure dans la perception publique du travail de réalisation. Le traitement télévisé de la compétition met en évidence un renouvellement des modalités de réalisation, caractérisées par un usage réfléchi et innovant de dispositifs techniques importants, intégrant des technologies nouvelles (caméras loupe et Superloupe, caméras miniatures dans les buts, spidercam et des machines de ralenti numériques) ou importées du cinéma (usage du travelling et de la steadycam) (Tesson, 2007b). La réalisation française acquiert à cette occasion une

¹ Voir les récits de Charles Biétry, directeur des sports de Canal + à sa création, et de Jean-Paul Jaud, premier réalisateur sportif de la chaîne (Poiseuil, 1996).

reconnaissance mondiale et les *Cahiers du cinéma* célèbrent ainsi les dispositifs d'écriture filmique mis en œuvre par deux réalisateurs importants, Jean-Paul Jaud et François-Charles Bideaux, en leur donnant la parole (Jaud, 2007 ; Bideaux, 2007). S'y dégagent des conceptions singulières de la réalisation du football, Bideaux (2007) présentant en particulier le match de football télévisé comme un documentaire. Il plaide pour une conception à la fois réaliste et dynamique de la réalisation qui rendrait compte des détails des actions de jeu par un meilleur usage des temps faibles du match, que ce soit par le recours aux ralentis ou par l'usage de plans serrés. Il oppose une telle conception documentariste à deux manières alternatives de filmer le match ; d'une part le mode classique, qu'il rapproche de la vidéo-surveillance, accompli par l'usage d'un plan large fixe dans lequel le réalisateur est passif face à la survenue des actions, et, d'autre part, à une captation centrée sur la mise en scène des émotions par un primat donné à la représentation du public et de l'activité hors-cadre. C'est cette conception documentariste du match, centrée sur la saisie et la mise en avant des détails du jeu dans la constitution d'un récit de la rencontre, qui semble aujourd'hui prévaloir en France et dans le monde, bien qu'on ne puisse occulter des manières de réaliser propres à chaque réalisateur et à chaque culture¹.

Parallèlement à ces renouvellements des manières de mettre en images le football, les structures professionnelles évoluent. Les réalisateurs signent des contrats d'exclusivité avec les chaînes. Ils sont à la tête d'une équipe de techniciens dont les effectifs grossissent concomitamment avec celles des moyens techniques. Ces techniciens spécialisés dans la mise en images des rencontres sportives sont formés par les réalisateurs² ; les cadreurs, les opérateurs-ralentis, les preneurs de son, aux compétences spécifiques et accrues, rendent possible de proposer des captations techniquement plus abouties et maîtrisées dont les normes, souvent implicites, sont partagées par l'ensemble d'une communauté professionnelle.

¹ Un tel avènement de la « conception documentariste » est rendu observable non seulement dans les programmes, mais aussi par la renommée importante dont jouissent les équipes de réalisation françaises dans le monde et par le fait qu'elles occupent une place prépondérante dans les effectifs de réalisation des grandes compétitions internationales. La trajectoire de Bideaux lui-même témoigne de la reconnaissance d'une telle perspective. Terminant sa carrière de réalisateur en 2010 sur la finale de la Coupe de Monde de football, rédacteur des cahiers des charges des grandes compétitions internationales depuis 1998, Bideaux devient directeur de la production des sports de Canal+. Il propose un contrat d'exclusivité à un réalisateur, Laurent Lachand, qu'il a contribué à former lors de son passage sur TF1. Ce travail de thèse, en tant qu'il s'appuie sur des données collectées lors de la réalisation de rencontres réalisées par Lachand, est, en ce sens, une enquête sur les manières de faire propres à une telle conception de la réalisation du football, orientée vers la saisie et mise en récit des détails du match, et par un primat du discours expert sur le discours émotionnel ou identitaire.

² Mouvement de formation initié par Jean-Paul Jaud et Charles Biétry à Canal+ puis par François-Charles Bideaux à TF1 avant que ce dernier ne rejoigne Canal+ à la fin des années 90 comme réalisateur puis comme directeur de la production des sports.

La libéralisation de l’audiovisuel touche aussi les structures professionnelles des techniciens : la privatisation de la SFP et sa scission engendrent une précarisation des statuts. Le technicien devient un intermittent du spectacle, un entrepreneur individuel engagé dans une concurrence vis-à-vis de ses collègues et non un salarié d’une entreprise collective¹. Sélectionné chaque week-end par le réalisateur, embauchés à la pige, chaque match est susceptible d’être le dernier. Les prestations de chacun, en tant qu’elles participent de la mise en images de la rencontre, sont observables et observées. La satisfaction des techniciens aux exigences des normes de la profession, la capacité à répondre à des instructions sont rendue perceptibles par leur performance durant les rencontres. Le match de football télévisé, en tant que document filmique, sert ainsi de support constant et renouvelé à l’exercice d’un jugement professionnel des pratiques professionnellement normées. Filmer l’action correctement et de façon séquentiellement ordonnée constitue un problème pratique pour les participants, et ne se réduit pas à des considérations esthétiques déliées du monde social.

Ce travail de thèse entend mener une enquête sur la constitution de ces normes du bien faire en tant qu’elles sont rendues observables par leurs interactions². Dans chacune des parties, un phénomène à filmer (l’entrée des joueurs sur le terrain, chapitre 2 ; la faute, chapitre 3 et l’attribution d’un carton par l’arbitre, chapitre 4) sera étudié empiriquement depuis la perspective des membres de la régie. Ce sera alors l’occasion de mener une enquête sur les compétences des opérateurs et sur les structures sociales en tant qu’elles sont rendues observables dans la production de ces séquences.

1.134 Remarques conclusives : les trois manières de voir le match de football télévisé

De là, il est possible d’affirmer qu’il existe trois manières de voir le match de football télévisé : la perspective ordinaire, la perspective textualiste et la perspective professionnelle.

La perspective ordinaire, celle du téléspectateur, s’intéresse moins aux modalités pratiques de réalisation du match qu’au match lui-même. Pour lui, les modes de captations sont des phénomènes « *seen but unnoticed* » (Garfinkel, 2007), ils structurent sa perception de l’événement mais ne font que rarement l’objet d’une appréhension réflexive. Le montage des images n’est qu’une ressource imperceptible pour accéder au match en train de se faire. Pour

¹ Voir Menger (2005).

² J’étudierai dans le chapitre 3 (« La course aux ralents ») les effets de hiérarchie et de concurrence comme des phénomènes observables qui participent de la production collective du compte-rendu.

le téléspectateur, il ne fait pas de doute que le match existe indépendamment de sa captation, la télévision jouant ici son rôle primaire de médium évoqué par Scannel (2009). Le match, en tant qu'il participe de l'émergence d'événements comptables (les buts et les scores), insérés dans une temporalité élargie (celle de la compétition) et dans un cadre mondain (paris, soutien à une équipe, etc.), n'est pas primordialement le support d'une mise en scène par l'image mais participe également de son expérience vécue de spectateur. Dans cette perspective, l'existence d'une concomitance entre la perception du match et son déroulement est constitutive de l'intérêt du téléspectateur.

La perspective textualiste, celle de l'analyste des médias ou du sémiologue des images, conçoit le match télévisé comme un document médiatique ou filmique pour en mener une analyse rétrospective. Il s'intéresse moins au déroulement du jeu qu'aux procédés utilisés pour en rendre compte. Les techniques narratives de filmage et de montage ou de commentaire sont alors le thème de l'analyse ; les événements du match sont conçus de façon première comme des ressources pour la mise en scène. Le diffuseur est perçu comme l'institution qui prend en charge une vision de l'événement ; que l'analyse traite de contenus visuels (Morris et Nydahl, 1985 ; Morris, 1987 ; Soulez, 2004 ; Tesson, 2007a, 2007b) ou des commentaires à l'antenne (Ryan, 1993 ; Marriott, 1996 ; Barnfield, 2013), le match est présenté comme un travail de mise en récit, produit alternativement par le réalisateur ou par les journalistes selon le prisme adopté. Une telle perspective, généralement redevable de la notion de « sport-spectacle » dont elle propose une illustration des effets¹, pointe alors l'existence d'un écart entre le match réel et le match filmé (Blociszewski, 2007). Elle reconduit une conception constructiviste des discours médiatiques et essentialiste de la réalité ludique. Le match télévisé, par l'usage de procédés de captation, de description de l'action et de montage est une instance qui transforme le match pour en produire une construction narrative (Whannel, 1984 : 102).

Dans cette perspective, voir le match en direct, dans les conditions temporelles de son déroulement, n'est pas un réquisit. Le programme télévisé est perçu comme un document fini,

¹ La notion de « sport-spectacle » ou de « show sportif » (Vigarello, 2002) rend compte de la progressive transformation du sport d'une pratique ludique et physique au profit de sa mise en spectacle. Le sport-spectacle, professionnalisé, globalisé, libéralisé et médiatisé rompt l'autonomie traditionnelle des jeux sportifs et réduit la compétition ludique aux enjeux économiques qui leurs seraient corrélés (Sobry, 2003) et voit se croiser les logiques marchandes et les logiques médiatiques de l'activité sportive (Marchetti, 2002). Le sport-spectacle produit un renversement : la constitution d'un compte-rendu visuel médiatique du match prime sur la rencontre elle-même ; le spectacle télévisuel prime sur le spectacle des corps perçus depuis le stade (Jamet, 2009). Le match est ainsi relégué à n'être que le support ou le mobile d'une mise en scène télévisuelle.

un résultat déjà constitué, dont les propriétés indexicales ont été effacées en vue de la production de l'analyse. Il est possible de revoir le document qui, en l'éloignant du contexte de production, aura une préhension nouvelle pour la discussion publique et scientifique. Il est intéressant de noter que, si elle n'est pas la perception la plus ordinaire et la plus naturelle sur le match télévisé, c'est pourtant la seule qui semble en mesure de produire un discours analytique et réflexif sur cet objet¹.

La perspective professionnelle, celle des équipes techniques de réalisation, traite le match télévisé comme un document accompli collaborativement, moment par moment, dans les conditions temporelles du déroulement de la scène filmée. Ici, la perception des images y est ambivalente. Le réalisateur et les techniciens, installés derrière les écrans de la régie, sont les premiers téléspectateurs du match. S'ils n'ont pas de prise directe sur le déroulement de l'événement qu'ils observent à distance, ils en produisent les images, le son et leur sélection ordonnée à l'antenne. En voyant le match en régie, ils sont donc non seulement confrontés au match en tant que fait brut et émergent, mais aussi au résultat de leur travail de filmage et de montage. Une même image peut être tour à tour être perçue comme une ressource visuelle permettant une compréhension d'une scène complexe située dans un espace distant, en vue de sa captation et son montage, et comme le résultat d'un travail filmique rendu visible à un téléspectateur. En ce sens, la vision professionnelle duale mise en pratique par les techniciens de la régie abolit la distinction entre émission et réception pour en faire un lien réflexif.

La mise en œuvre d'une telle vision professionnelle duale reconfigure l'événement filmé en direct : les équipes de réalisation participent de la production médiatique de l'événement en même temps qu'elles le perçoivent à partir du résultat de leur travail. Leur confrontation en temps-réel à l'événement informe les limites de l'événement télévisé, sa temporalité, le statut des actions qui y ont cours, les jugements moraux qui y sont formulés, ou encore le rôle des différents protagonistes qui y prennent part.

Le terme de *réalisation* peut ainsi être compris en deux sens : rétrospectivement, elle est orientée vers une activité passée dont elle constitue un compte-rendu et, prospectivement, elle est orientée vers une activité de mise en image de l'événement. C'est à ce mouvement propre à la réalisation en direct que ce travail de thèse s'intéressera. Il constituera une enquête sur les

¹ Ce qui la distingue des analyses cinématographiques, où la mise en œuvre d'analyses sémiologiques ne vient pas renverser les modes de réception ordinaires du document.

pratiques professionnelles de réalisation du match de football et sur la vision professionnelle qui s'y déploie, depuis la perspective des membres de la régie. Elle explorera les structures sociales endogènes à l'œuvre en régie par l'accès aux détails de l'activité des techniciens.

L'étude de l'organisation temporelle de l'activité sera ainsi un moyen de saisir la nature duale de la réalisation en direct. Je montrerai en particulier comment les participants de la régie télévisée *réalisent* les limites de l'événement (par une étude du plan de prise d'antenne, chapitre 2), *réalisent* le statut des actions du match (par une étude du traitement des fautes ordinaires, chapitre 3) et *réalisent* les jugements moraux et le statut des participants (par une étude de la réalisation des scènes d'attribution de carton, chapitre 4). C'est en ce double sens que sera compris le terme de réalisation, à la fois dans son acception professionnelle et métonymique comme résultat d'un travail de mise en images, et dans une acception commune comme processus d'accomplissement des phénomènes.

1.14 Remarques conclusives : vers une sociologie de la réalisation

Qu'est-ce que réaliser un match de football en direct ? Réaliser en direct, c'est rendre observable à un public distant, par des procédés de captation et de montage socialement organisés et institués, une scène qu'on perçoit à travers des écrans, dans les conditions temporelles de son déroulement.

Si on conçoit le cadre filmique comme un cadre transparent, les pratiques télévisuelles de captation sont considérées comme la saisie d'une scène autonome, ayant cours dans un espace distant. Ainsi conçu, le compte-rendu de l'action filmée est non-problématique, l'action étant rendue observable de façon systématique par des plans larges dont les mouvements sont déterminés par ceux du ballon. Les limites du match et de l'événement apparaissent alors comme des structures idéales et non-négociables ; elles donnent à l'événement sportif un caractère interruptif pour le cours des activités ordinaires. Alors, réaliser un match de football ne constitue pas un problème pratique pour les participants et donc pas un phénomène social digne d'analyse.

Le renouvellement des pratiques de diffusion et de réalisation des matches de football rend intenable l'adoption d'une telle compréhension de l'événement télévisé en direct.

En privatisant la captation et la diffusion de l'événement et en l'adressant au public restreint des abonnés, la télévision modifie de façon durable les modalités de compte-rendu.

Le public des matches se caractérise non plus par son soutien à une équipe mais par son expertise et sa connaissance du jeu en train de se faire. De façon réflexive, la captation des matches évolue, produisant et répondant ainsi à ces attentes : elle n'est plus uniquement le spectacle transparent de l'*agôn* propre à la dimension ludique du match de football ; elle est le récit du match en train de se faire par la convocation de ses détails, la constitution de données statistiques et le questionnement permanent et renouvelé des performances des joueurs et des jugements arbitraux.

Conjointement à l'arrivée de technologies nouvelles de mise en images des rencontres, la réalisation déporte son objet focal. Le ballon, traditionnellement conçu comme le référent de l'action, n'est plus systématiquement considéré comme le centre du plan et la réalisation télévisée envisage désormais les actions du match comme des phénomènes problématiques. Les actions ne sont pas filmées de façon préférentielle dans un plan large panoptique mais par des alternances de plans larges et de plans resserrés, de plans de direct et de plans de différé, qui, par le montage qu'elles induisent, rendent problématique les actions du match et rendent nécessaire la mise en œuvre de procédures qui permettent d'anticiper la survenue des actions.

Observables dans les programmes télévisés, ces modifications dans les procédures de mises en images sont réflexivement liées à des modifications des structures professionnelles, des compétences des techniciens et aux rythmes de travail. Les membres de la régie, par la perception et la compréhension des actions de jeu, accomplissent des procédures de filmage et de montage qui permettent d'en rendre compte pour un téléspectateur distant. Par ces procédures de perception, les professionnels *réalisent* le match de football : ils en produisent un compte-rendu filmique en même temps qu'ils en font émerger les propriétés saillantes pour le téléspectateur. La réalisation du direct n'est alors pas conçue comme une activité systématique et transparente mais comme une activité sociale dont les structures routinières sont rendues observables par les interactions entre les participants.

Conçu comme un événement sériel, le match de football n'est pas un événement qui interrompt les activités ordinaires. Événement ordinaire, il est inséré dans la continuité de pratiques sociales observables, en particulier celles des professionnels de la réalisation des matches de football, en tant qu'ils se confrontent à cet événement et le rendent accessible à un public.

Une telle perspective sur la réalisation télévisée de l'événement réinsère le match de football dans la sphère sociale de son émergence et permet de reconsidérer les limites du

ludique comme un accomplissement situé et émergent. Les actions des joueurs, les jugements arbitraux n'apparaissent plus comme des raisonnements pratiques déliés du monde et de la normativité sociale, mais comme des phénomènes insérés ordinairement dans des pratiques professionnelles. La réalisation télévisée apparaît ainsi comme le mouvement par lequel ces phénomènes sont observés, produits et rendus observables à un public distant.

Les pratiques professionnelles de réalisation des matches de football semblent à ce titre être des objets privilégiés pour mener une enquête empirique sur les événements en direct et sur leur mutation. Ce travail de thèse s'articule autour d'une vidéo-ethnographie du match de football depuis la régie. Par la captation, la constitution d'un corpus de données et leur analyse méthodique, il prétend faire l'analyse empirique de l'activité de réalisation en direct en accédant à la perspective des participants de la régie et au niveau de détail pertinent pour les acteurs. Inséré dans une perspective inspirée de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle, ce travail prendra pour objet les interactions entre les techniciens de la régie afin d'étudier la réalisation télévisée en direct dans les conditions temporelles et spatiales de son émergence. En accédant à l'ordre routinier des interactions de la régie, il érigera ainsi la question de la temporalité de la mise en images comme le phénomène central pour la compréhension de l'activité de réalisation. À ce titre, le programme télévisé sera analysé non pas comme un résultat rétrospectif mais comme un processus collaboratif, situé et émergent, par un éclairage de l'ordre conversationnel en régie et, en particulier, par la mise au jour du lien réflexif entre les formulations et la production des images filmiques en régie.

Ce sera là une sociologie de la réalisation en direct, en tant qu'elle accèdera au caractère ordonné, contingent et procédural des pratiques de perception, de captation et de montage propres à la réalisation en temps-réel.

1.2 La réalisation du match de football télévisé comme accomplissement réflexif

Dans cette sous-partie, je présenterai la manière dont ce travail s'insèrera dans la littérature existante, en discutant d'abord les travaux qui adoptent une démarche ethnographique sur la production médiatique (1.21), avant d'opter pour une approche inspirée de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle à même de rendre compte de la dimension procédurale et incarnée des pratiques de réalisation télévisée du direct (1.22).

1.21 Une sociologie de la production du match de football télévisé

1.211 Quelle sociologie de la réalisation sportive ? Des représentations aux pratiques de représentation

Les liens entre la télévision et le sport ont été décrits comme des liens structurels et réflexifs engageant des institutions engagés dans des logiques autonomes (Parente, 1977). La reconnaissance de dynamiques disjointes est généralement traduite dans les termes d'une transformation du sport par son insertion dans les logiques visuelles, financières et commerciales de la télévision (Altheide et Snow, 1978 ; Rader, 1984 ; Andreff et Nys, 1987 ; Rowe, 2003) ; le sport est alors conçu comme un objet ayant une essence, rapportable à un corpus de règles prétendument autonome, faisant de lui une institution originellement déliée du monde social et pervertie par des logiques externes qui le dépasserait. La télévision est alors perçue comme une institution engageant une série de transformations pour le sport qu'il faudrait étudier (Whannel, 1986, 1992). Gruneau (1989) appelle à ce que ces transformations, rendues observables dans les pratiques télévisuelles de retransmission de l'événement sportif, fassent l'objet d'un traitement spécifique, distinct de celui appliqué aux autres programmes télévisés et des approches textualistes classiques.

Pourtant, rares sont les travaux qui se départissent d'une approche centrée sur les résultats finaux apparaissant à l'antenne pour l'aborder par une enquête empirique sur ses modes de production. Lorsque c'est le cas, malgré les tentatives culturalistes d'approche ethnographique de la réalisation sportive, la question de la mise en images du sport semble devoir se réduire à un positionnement vis-à-vis de la question de l'autonomie des décisions des réalisateurs face aux logiques télévisuelles. C'est ainsi une approche intentionnaliste de la

production télévisuelle qui est reconduite, au titre de discussion des modalités par lesquelles la télévision transforme l'événement.

Stoddart (1994) relève ainsi que les programmes sportifs n'ont pas été compris ni étudiés correctement, sans égard pour la singularité de pratiques professionnelles qui laissent une grande place à l'autonomie du réalisateur dans la production des images et la sélection des plans. Les décisions de réalisation sont décrites comme la résultante d'un travail d'un travail normé socialement, qu'elles soient propres à une profession (MacNeil, 1996) ou une culture (Silk, Slack et Amis, 2000). Fort de ce double constat, Billings (2008) engage une analyse culturaliste de la couverture médiatique des Jeux Olympiques par la chaîne NBC, en mettant en regard des interviews de techniciens, de producteurs avec les programmes finaux. Un tel travail reconduit ainsi une approche centrée sur les représentations du sport, entendu qu'il existerait une continuité entre les *manières de voir le monde* des producteurs telles qu'elles sont verbalisées dans des entretiens, et leurs *manières de donner à voir le monde*, telles qu'elles sont rendues observables dans les programmes – notamment par les manières de représenter les appartenances catégorielles et les identités (Billings et Eastman, 2003 ; Billings *et al.*, 2008).

Il semble qu'il existe une autre manière de faire de l'ethnographie des programmes télévisuels qui ne se réduise pas à une conception représentationaliste, intentionnaliste et internaliste de leur constitution, et qui soit apte à saisir la dimension pratique et procédurale de leur réalisation en direct.

1.212 Réinsérer les programmes télévisés dans le monde social : une ethnographie du match de football depuis les coulisses

Il faut reconnaître, et ainsi renouveler un constat formulé par Pasquier (1995) il y a vingtaine d'années, qu'il existe peu de travaux qui aient produit une analyse empirique des interactions à l'œuvre dans la production des programmes télévisuels, surtout si on considère la profusion des travaux d'analyse des discours médiatiques. Au passage, l'une des raisons susceptible d'être invoquée pour expliquer l'écart entre les deux types de traitement, tient à la disponibilité et au coût dans la constitution des données pour l'analyse. D'un côté, la constitution de données ethnographiques se confronte aux acteurs et aux barrières à l'entrée sur le terrain, à l'ampleur des institutions étudiées, et à l'écart entre la temporalité de l'enquête scientifique et la temporalité du travail de l'audiovisuel, *a fortiori* s'il s'agit des

pratiques de type journalistique régies par l'instantanéité de la production de l'information. Du côté de l'analyse de discours médiatiques, les analystes ont au contraire accès à une profusion de données et de documents déjà constitués et disponibles pour l'enquête. La mise en œuvre d'une approche ethnographique, non plus centrée sur les programmes constitués mais sur les programmes en train de se faire, engage une perspective nouvelle sur la production télévisée, désormais conçue comme un processus interactionnel.

Lorsqu'on aborde la télévision autrement que comme un contenu produit mais comme un processus, se produit un déplacement d'une approche critique de la production médiatique vers une conception compréhensive des logiques des acteurs. Siracusa (2001) reprend ainsi une approche interactionniste inspirée de Becker (2006), pour rendre compte du travail ordinaire de la rédaction de l'information d'une chaîne de télévision. Il propose ainsi d'étudier les pratiques par lesquelles la description du monde est produite par les médias, non pas par le biais des programmes constitués, mais via les pratiques de sélection, production et de hiérarchisation d'une rédaction télévisée. Lemieux (2000), lorsqu'il réalise une enquête ethnographique de rédactions de presse écrites et télévisées, prend position vis-à-vis des approches critiques des contenus médiatiques dominantes dans l'analyse des médias (et notamment de Champagne, 1990). Il réalise le renversement caractéristique de la sociologie de la critique (Boltanski, 1990), pour mettre en exergue les pratiques réflexives par lesquelles les professionnels de l'information reprennent les critiques de leur destinataire pour les réinsérer dans leur travail.

De telles approches tendent à faire émerger l'idée d'une production sociale et réflexive des documents d'information par des professionnels soucieux de la constitution et du devenir des documents qu'ils produisent. Par une approche ethnographique de la production de l'information, conçue comme une pratique sociale et organisée, ils remettent en cause une approche réductionniste de type constructiviste prévalant dans l'étude des productions d'information, conçues comme des résultats, c'est-à-dire comme des discours à propos de la réalité.

Comme le relève Pasquier (2004), ces travaux, comme d'autres sur les structures médiatiques (Rieffel, 1984 ; Charron, 1993 ; Ruellan, 1996), se focalisent sur la production de l'information journalistique, plutôt que sur d'autres formes de production télévisuelles. À travers ce privilège, les chercheurs reconduisent des formes de hiérarchisation qui ne correspondent ni à celles des publics ni à celles des producteurs. Ces orientations de recherche témoignent d'un partage analytique indu entre des objets considérés comme nobles et d'autres

comme ignobles. Avant la reprise d'un tel argument par des chercheurs français initiés aux *Cultural Studies*, Chalvon-Demersay et Pasquier (1995) ont contribué à remettre en cause ce privilège par l'étude de la production de programmes de divertissement.

L'analyse du match de football télévisé menée ici s'insère dans un tel courant. Objet hybride, le match de football est à la fois une scène naturelle dont des professionnels de l'information rendent compte avec un souci de véracité, et un événement socialement reconnu comme relevant du divertissement. Ce travail amènera à remettre en cause ces partages entre information sérieuse et divertissement pour étudier les pratiques réflexives et ordonnées des professionnels qui le produisent, depuis leur environnement de production plutôt que par ce qu'elles rendent observable au téléspectateur.

Aborder ainsi les productions médiatiques depuis ce qu'elles ont d'invisible pour le téléspectateur engage à se ressaisir de la métaphore théâtrale goffmanienne entre la coulisse et la scène (Goffman, 1973a, 1973b) comme outil de description du monde social. Dans une telle démarche, le travail de l'ethnographe consiste en la description des régimes normatifs différenciés dans lesquels sont engagés les acteurs entre ces deux espaces distincts. Il permet de montrer comment, par la mobilisation d'artefacts matériels, les participants constituent la scène en tant qu'entité renvoyant à une réalité accessible et intelligible pour un public et parviennent à maintenir la frontière entre ces deux espaces. En abordant les productions médiatiques comme des activités observables depuis les coulisses (Denis et Pontille, 2010 ; Denis, 2011) et non pas simplement depuis leur résultat observable pour un public, on se donne l'opportunité de traiter des processus par lesquels ils émergent interactionnellement. Les documents télévisuels apparaissent alors comme le résultat des pratiques incarnées insérées dans une réalité mondaine ; elles sont ainsi rendues observables pour l'enquêteur bien qu'elles ne le soient pas pour le téléspectateur.

Par son ethnographie de la production des séries télévisées historiques et d'adaptations littéraires, Chalvon-Demersay tend à mettre en avant cette dimension mondaine et morale des pratiques de production audiovisuelles. Elle remet ainsi en cause une approche dualiste entre fiction et réalité, communément admise lorsqu'on mène une analyse rétrospective et textuelle de ces productions. À travers la réappropriation par une équipe de tournage d'un château, Chalvon-Demersay (2012a) montre que le décor de la série est le résultat d'un accomplissement mondain. La transformation d'un lieu de vie ayant une histoire en un décor de série reconstituant une réalité historique par et pour la mise en images obéit ainsi à une série de négociations entre les habitants des lieux et l'équipe de tournage, engagés des

logiques sociales et temporelles distinctes et ayant des projections et des attachements différents vis-à-vis d'un même lieu. La matérialité du château est ainsi dédoublée par ces régimes d'actions distincts dans lesquels sont engagés les participants. En ce sens, ce qui apparaît rétrospectivement à l'antenne au téléspectateur est le fruit de ces arbitrages mondains, et ne relève pas essentiellement d'un souci de véracité dans la reconstitution historique de l'époque de la narration.

De même, les personnages des séries télévisées apparaissent comme des entités composites, à la fois personnages écrits au sein d'un script et comédiens engagés de façon pratique et morale dans une situation vécue et dans un environnement matériel (Chalvon-Demersay, 2011, 2012c). Lors des adaptations l'écriture des personnages au sein du script est elle-même inscrite dans une temporalité propre à son époque de réception, le scénario étant amendé par les producteurs suivant les projections qu'ils se font de la sensibilité morale de leur public (Chalvon-Demersay, 2012b). Les personnages de fiction des séries télévisées sont à la fois, du point de vue du comédien, engagés dans le temps court de la production des épisodes et, du point de vue des téléspectateurs, engagés dans le temps long de la diffusion sérielle des épisodes. Pasquier (1999) a montré comment le parcours des personnages de séries pouvait être réinséré dans le parcours affectif et moral des téléspectateurs, mettant ainsi en avant un lien réflexif entre les personnages des séries et le cadre mondain dans lequel ils sont ressaisis.

En abordant le match de football télévisé depuis les coulisses de sa captation et de sa mise en scène, ce travail de thèse se réapproprie, à rebours, la critique du partage dualiste entre fiction et réalité des programmes télévisés. Lorsqu'on regarde un match de football comme un programme télévisé, on projette de celui-ci qu'il soit une captation transparente des événements en train de se faire. En abandonnant la perspective du téléspectateur pour rejoindre la perspective des membres des équipes de production, on ne se donne l'opportunité de porter une attention nouvelle aux procédures par lesquels les participants mettent en œuvre la « réalité » et la naturalité de l'événement. Celle-ci apparaît donc non pas comme un donné mais comme le résultat de procédures de coordination à l'œuvre dans des situations concrètes, auxquelles l'ethnographie peut donner accès.

Les chapitres 2 et 4 de cette thèse peuvent être lus à l'aune de la discussion engagée par Chalvon-Demersay sur la nature hybride des décors et des personnages de fiction télévisée. Dans le chapitre 2, consacré à la production du plan de prise d'antenne, je montre comment est rendu visible et produit le passage des couloirs du stade au terrain, ou pour reprendre la

métaphore goffmanienne, le passage de la coulisse à la scène. L'espace des couloirs, dans lequel cohabitent les équipes de télévision et les joueurs, apparaissent ainsi comme un lieu où sont produits des arrangements locaux entre les participants engagés dans des logiques normatives et temporelles distinctes. Le couloir est alors conçu comme un décor devant à la fois apparaître comme une coulisse du point de vue de l'activité des joueurs et masquer les artefacts matériels qui rendrait observable la présence des équipes de télévision. L'entrée dans le match est ainsi un accomplissement réalisé conjointement et façon concertée par les participants du jeu et les équipes de télévision.

Dans le chapitre 4, je traite de la réalisation des scènes de jugement durant le match, par une description de la manière dont les équipes de télévision rendent observable l'adresse d'un carton par l'arbitre à un joueur suite à une faute. Je montre comment l'appartenance catégorielle des joueurs est produite sur le mode d'un dispositif catégoriel conflictuel (Jayyusi, 2010b), accomplissant ainsi les figures de victime et de fautif ou, pour reprendre les catégories des participants, de « gentil » et de « méchant ». Par des procédures de montage normées et ordinaire, la réalisation traite les actions des joueurs sur le terrain comme des ressources pour la mise en scène d'un jugement resitué dans un environnement moral qui dépasse les strictes limites du jeu. Les joueurs apparaissent à ce titre investis par la réalisation de rôles, configurés moralement, réflexivement liées à leur statut dans l'interaction sur le terrain.

1.213 La dualité de l'événement en direct

Les travaux évoqués plus haut, qui ne portent sur la réalisation des rencontres sportives, ne rendent donc pas compte des spécificités temporelles de ce type de programme, et en particulier du fait qu'ils sont réalisés en direct. Autrement dit, les procédures de production télévisées de l'événement y sont accomplies dans les conditions temporelles du déroulement de l'action filmée. Le match de football, en tant qu'événement, apparaît comme un processus dynamique et émergent qui se transforme, à la fois configurant pour son interprétation et à la fois configuré par les discours et les perspectives diverses qui sont portées sur lui.

C'est ce double mouvement dont rend compte Quéré (2006a) lorsqu'il parle d'une dualité de l'événement. Une telle perspective lui permet de réévaluer sa double dimension, à la fois processuelle et expérientielle. Celui-ci n'apparaît donc pas comme un donné extérieur que les médias viennent saisir et configurer du dehors. Les travaux de Barthélémy (1992 ;

2003) et Terzi et Bovet (2005) ont montré comment les discours médiatiques, en tant qu'ils sont tenus par des professionnels des médias appartenant à un espace public qui voit émerger l'événement et qui lui donnent une place, sont eux-mêmes des acteurs insérés dans l'événement. Les discours et récits médiatiques qu'ils produisent, en tant qu'*account* de cet événement (Jayyusi, 1991a, 1991b ; Eglin et Hester, 1999), le reconfigurent de l'intérieur et participent de son développement.

Si la dimension procédurale et temporelle de l'événement a été décrite sur un temps long, à travers des reconfigurations médiatiques ou par la survenue de controverses et de scandales¹, les perspectives temporelles de l'événement en direct posent des problèmes spécifiques. Comme le remarque Arquembourg (1996) à propos de l'information de guerre en direct, la saisie de l'événement implique une organisation sociale et pratique apte à saisir son émergence, celle-ci n'étant qu'un moment dans sa mise en récit. L'événement en direct apparaît comme un processus, celui acquérant une épaisseur nouvelle par son insertion dans des récits médiatiques et leur réappropriation dans l'espace public (Arquembourg, 2003).

L'approche qui sera développée ici consistera à rendre compte du jeu des perspectives temporelles à l'œuvre dans l'événement en se plaçant au niveau de détail pertinent pour les participants qui en rendent compte. Plutôt que d'étudier le mouvement entre sa production et sa ressaisie par une analyse praxéologique des discours médiatiques², je vais l'étudier dans le temps court de sa production. Une telle étude mettra à jour ce double mouvement de configuration-reconfiguration de l'événement en montrant comment les temporalités inhérentes aux pratiques des acteurs du match de football et aux dynamiques télévisuelles s'entrecroisent. Elle permettra de s'interroger sur la manière dont, derrière le match de football, les membres du monde commun s'interrogent de façon pratique sur les phénomènes interactionnels et moraux qu'ils voient émerger sous leurs yeux (Pollner, 1990).

Je serai ainsi attentif au travail de perception et de description des techniciens de la régie et étudierai les pratiques réflexives et ordonnées par lesquelles ils rendent compte des actions du match et le font advenir, moment par moment, en tant que phénomène observable. Une telle perspective sur l'événement en train de se faire mettra en avant la dimension

¹ À propos du sport, les « affaires de dopage » sont un moyen d'aborder la dimension sociale de la performance sportive, et de sa réappropriation dans l'espace public à travers sa reconfiguration par les médias (Duret et Trabal, 2001 ; Lemieux, 2004).

² Voir De Fornel (1997) pour une étude des dynamiques de reconfigurations médiatiques de l'événement lors du Heysel, par la mise en perspective de l'analyse du match en direct et d'un documentaire rendant compte rétrospectivement des faits.

séquentielle de l'émergence des phénomènes et la pertinence d'une analyse des interactions en contexte médiatique (Hutchby, 2006 ; Clayman et Heritage, 2002 ; Clayman, 2006). Le match de football télévisé accordant une dimension secondaire aux paroles des acteurs filmés, je m'attacherai à rendre compte de la dimension gestuelle de l'interaction (Goodwin, 2003 ; Kendon, 2005), par les apports de l'analyse multimodale (Mondada, 2008).

1.22 Réaliser le match à travers des écrans

Pour analyser la réalisation du match de football, ce travail de thèse reconduit une approche inspirée de l'ethnométhodologie (Garfinkel, 2007) et de l'analyse conversationnelle (Sacks, 1995) en adoptant la perspective des membres qui travaillent à la réalisation télévisée de l'événement. Il fait l'étude des procédures méthodiques par lesquelles les participants d'une équipe de télévision se coordonnent avec une scène naturelle dans les conditions temporelles de son déroulement, en sélectionnant les images pour en rendre compte à un public, par des activités instituées de perception, de filmage et de montage.

1.221 Voir le match de football comme accomplissement situé et incarné

Le match de football est une scène perçue à travers des écrans par l'ensemble des professionnels qui participent à sa médiation. En ce sens, les procédures de médiation par lesquelles des professionnels des médias rendent compte de l'événement suppose une confrontation à l'événement qui est elle-même médiée par la technologie.

Les cameramen perçoivent le match à travers le retour de leur propre caméra tandis que les équipes techniques y assistent, à distance depuis un car-régie situé sur le parking du stade et relié au dispositif technique de captation sonore et visuel présent à l'intérieur du stade. Seuls les commentateurs (en tribunes) et l'assistant-réalisateur (sur le bord du terrain et dans les couloirs) se confrontent à l'événement de façon non-médiée, sans que la bordure du cadre ou la longueur de la focale ne viennent limiter leur perception.

La régie est l'espace depuis lequel le réalisateur coordonne l'ensemble des équipes. Dans cet espace, un mur d'écrans diffuse le retour de chacune des caméras du dispositif et de

chacun des opérateurs-ralenti¹. C'est depuis la régie qu'est menée cette enquête vidéo-ethnographique, la caméra placée derrière le réalisateur et sur le mur d'écrans permettant de saisir, moment par moment, les interactions du réalisateur avec l'ensemble de ses opérateurs, situés dans des espaces distants. En adoptant la perspective du réalisateur au centre de la régie et devant le mur d'écrans, l'enquête prétend ainsi se rendre accessibles les perspectives réciproques sur l'événement, par la saisie du retour de caméras de l'ensemble des participants qui œuvrent à sa médiatisation.



Figure a Mur d'écrans (caméra 1)

¹ Voir le mur d'écran avec la numérotation de chacun des cadres et des opérateurs-ralenti en 1.223.



Figure b Mur d'écrans en régie (caméra 2)

Par l'usage des enceintes et microphones et par l'observation du retour des caméras des opérateurs, le réalisateur donne des instructions dont il observe en temps-réel la mise en œuvre. La régie est ainsi conçue comme un « centre de coordination » (Suchman, 1997), c'est-à-dire comme un espace centralisant la coordination des opérateurs situés dans des espaces distants, *via* des artefacts techniques. Il s'agit d'un lieu dans lequel les opérateurs perçoivent à travers des écrans des situations contingentes, et ont affaire à des successions de problèmes prévus ou imprévus à résoudre dans des espaces et des temporalités hétérogènes. Une telle perspective permet d'envisager le travail non pas comme relevant de structures déjà établies et de schèmes d'action définis en amont de l'activité, mais comme un accomplissement situé, qui rend observable la manière dont les participants s'ajustent réflexivement à un contexte constamment renouvelé.

Le courant des *Workplace Studies* prend pour objet les interactions en situation de travail au sein d'écologies complexes, caractérisées par une forte présence des technologies (Luff, Hindmarsh et Heath, 2000 ; Heath, Knoblauch et Luff, 2000 ; Llewelyn et Hindmarsh, 2012). Heath et Luff (2000) montrent en particulier comment les opérateurs d'une station de métro mettent en œuvre une vision professionnelle des murs écrans de leur poste de travail pour identifier, localiser et configurer des phénomènes problématiques ou saillants situés à distance, et engager des actions concertées et ajustées à ces phénomènes.

L'usage de caméras vidéo pour capturer et documenter le flux des interactions visibles depuis ce site rend possible la mise en œuvre une analyse séquentielle et multimodale de l'action. Elle permet de rendre compte de la dimension endogène de l'ordonnancement de l'activité et, en intégrant les interactions non-verbales à l'analyse, leur permet de documenter la dimension indexicale et incorporée de la perception des écrans (Hindmarsh et Heath, 2000). En ce sens, ces travaux s'inscrivent dans une dynamique plus large, caractérisée par un usage réflexif des instruments de captation audio et vidéo, pour rendre compte de la dimension indexicale, temporelle et corporelle des interactions en situation naturelle. Elle permet notamment de percevoir la dimension émergente et contingente de la normativité en action à travers à la remise en cause de la notion de plan d'action (Suchman, 1987), et de donner un statut nouveau à l'environnement, érigé en partenaire constitué dans et par l'interaction plutôt qu'en contrainte exogène s'exerçant sur elle (Quéré, 2006b).

À ce titre, une telle posture analytique, qui rend compte à la fois des interactions en coprésence et des interactions à distance par le retour des écrans, permet de réinsérer les technologies comme des agents actifs dans l'accomplissement de l'action collaborative. En faisant des dispositifs techniques des ressources s'incarnant dans les pratiques des participants, ces travaux s'insèrent dans un mouvement plus large d'étude de l'action et de la perception en situation de travail dans des contextes variés, tels que la vidéosurveillance (Ball, 2000 ; Norris et Armstrong, 1999 ; Luff, Heath et Jirotko, 2000), l'exploration à bord d'un bateau scientifique (Goodwin, 1995), le contrôle aérien (Goodwin, 1996 ; Suchman, 1996), la visioconférence (Relieu, 2006 ; De Fornel, 1994), le pilotage d'avion (Arminen *et al.*, 2010 ; Nevile, 2007), ou la chirurgie (Mondada, 2003, 2007 ; Hindmarsh et Pilnick, 2002 ; Sanchez Svensson *et al.*, 2009).

L'usage de technologies pour l'analyse apparaît comme une réponse au défi nouveau posé par l'expansion d'environnements technologiques complexes venant renouveler les modalités de communication interpersonnelles dans la sphère privée (Licoppe, 2009 ; Licoppe et Morel, 2012 ; Velkovska, 2002) et institutionnelle (Licoppe et Dumoulin, 2007 ; Greatbach *et al.*, 1993 ; Heath, 1982). Les compétences spécifiques et ordinaires que les participants déploient en intégrant ces technologies dans leur activité quotidienne sont ainsi érigées en phénomène social observable ; cette posture d'analyse place réflexivement l'analyste et l'enquêté dans un continuum mondain caractérisé par l'outillage croissant des interactions ordinaires et la mise en œuvre de la production de la visibilité des phénomènes comme une pratique partagée (Mondada, 2005).

L'usage d'enregistrements vidéo pour capturer le flux de l'action apparaît à ce titre comme un moment fondamental pour les sciences sociales, qualifié par Heritage (2010) de « moment galiléen ». L'adoption d'une méthode inductive basée sur la sélection, la mise en collections, la transcription normée et l'analyse de données vidéo, renouvelle les modalités de production de discours scientifique. Elle rend possible la mise en œuvre d'une posture authentiquement pragmatiste en refusant d'attribuer une posture de surplomb à l'analyste ou d'accorder un primat aux descriptions rétrospectives par le discours de l'expérience vécue des participants, qui feraient du langage un substrat désincarné et décontextualisé.

Elle fait ainsi émerger en tant que problèmes analytiques les problèmes rencontrés par les participants au sein du monde et documente, au titre d'analyse, les méthodes par lesquelles les participants accomplissent ordinairement et séquentiellement leur activité. L'adoption d'une perspective emique (Mondada, 2008) conduit, plutôt qu'à l'élaboration d'une théorie ou d'une thèse, à la *monstration* de l'émergence des phénomènes par la vidéo et à la possible discussion des données recueillies et des descriptions analytiques qui en sont faites par la communauté scientifique.

Ce travail de thèse s'inscrit dans une telle démarche analytique, héritée de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle et caractérisée par l'usage de caméras vidéos pour saisir la dimension émergente et endogène de l'ordre des interactions.

En plaçant des caméras en régie derrière le réalisateur, je propose de mener une enquête empirique sur le match de football tel qu'il est perçu par les participants de la régie. La sélection des extraits analysés est ainsi opérée à partir de l'enquête en régie et non à partir du document filmique retransmis à la télévision. Un tel déplacement permet de faire émerger comme phénomènes problématiques pour l'analyse des objets sur lesquels l'observation rétrospective des programmes n'aurait pu attirer l'attention. Elle prend ainsi pour thème la réalisation du match de football télévisé en train de se faire plutôt que le match de football télévisé comme résultat déjà constitué, tel qu'il apparaît rétrospectivement au téléspectateur. Cette démarche d'étude de la production des programmes télévisuels s'insère ainsi une voie tracée par Relieu (1999) et en discussion avec les travaux de Broth menés depuis la régie lors de la réalisation d'émissions de télévision en direct.

L'analyste, placé dans la perspective du réalisateur, est doté d'une vision panoptique sur la scène filmée qui lui fait percevoir à la fois ce qui est sélectionné par le réalisateur pour un

passage à l'antenne et ce qui est laissé hors-champ du point de le téléspectateur, par le retour des caméras des cadreurs.

Les données sont analysées par le recours à une transcription multimodale (Mondada, 2002, 2007a, 2008)¹ rendant ainsi compte à la fois de la dimension séquentielle et incarnée des interactions en régie, mais aussi des interactions rendues observables à travers l'ensemble des écrans. À ce titre, à travers l'analyse des pratiques incarnées de perception du mur d'écrans, cette thèse s'intéresse au mouvement réflexif de perception et de production de l'ordre du match de football. Celui-ci est conçu comme une scène naturelle dont les événements ordinaires sont identifiés, configurés, rendus pertinents et rendus observables par les participants de la régie dans les conditions temporelles de son déroulement.

Une telle compréhension de la réalisation télévisée amène à reconsidérer la distinction entre émission et réception du discours télévisuel, sur un mode analogue à la remise en cause de la distinction structurelle entre émetteur et récepteur dans l'ordre de la conversation ordinaire (Duranti, 1986 ; Goodwin, 1979 ; Goodwin et Goodwin, 2006), la narration (Baumann, 1986) ou dans la performance théâtrale (Broth, 2011). Dans l'accomplissement de l'activité de réalisation, le réalisateur et ses techniciens sont à la fois des auditeurs et des auteurs du programme télévisé. Ce travail entend saisir la dimension réflexive de ce mouvement de réalisation, et notamment les procédures par lesquelles les professionnels se constituent en public de l'événement qu'ils filment et sonorisent. Ils sont confrontés en temps-réel à des écrans qui peuvent être perçus alternativement comme le film transparent des événements et comme le résultat de leur travail.

En ce sens, le réalisateur n'est pas seulement un producteur ; à la tête d'une équipe de techniciens, il est de façon première membre d'un public qui participe collectivement de la production de sens de l'événement, et qui met en œuvre des compétences de sens commun, héritée de sa connaissance ordinaire du jeu, pour comprendre l'événement, et des compétences professionnelles pour projeter sa captation et sa visibilité sur un écran de télévision.

¹ Voir en annexe les conventions de transcriptions utilisées.

1.222 Filmer et monter le match de football en direct, une enquête sur la réflexivité des pratiques filmiques

Les *Workplace Studies* ont principalement contribué à l'étude des modalités de coordination entre opérateurs engagés dans des cadres de participations distants et médiés. Ces travaux s'appuient pour l'essentiel sur l'étude de situations de travail dans lesquelles l'action qui émerge depuis les écrans et qui est perçue par les opérateurs, est filmée par des caméras fixes et retransmise par un dispositif de CCTV (télévision en circuit clôt). L'intelligibilité de la scène n'y est pas accomplie par les procédures de captation mais se déploie dans l'interaction entre les participants qui se coordonnent autour d'un phénomène émergent.

Lors de la réalisation en direct à plusieurs caméras, à travers la perception du mur d'écrans de la régie, les participants contribuent également à faire émerger dans l'interaction les objets pertinents pour la saisie de l'événement. En ce sens, la régie possède l'une des caractéristiques du « centre de coordination ». Mais le travail de perception des opérateurs d'une régie télévisée n'est qu'un moment dans leur mise en œuvre de la captation et de montage d'un programme, dont la vocation est de rendre intelligible cette scène pour un public de téléspectateurs. Les nouvelles pratiques de réalisation évoquées plus haut¹, en ce qu'elles proposent de se rapprocher des actions de jeu, d'en sélectionner les détails pertinents et de les insérer dans une suite intelligible, contribuent à complexifier les modalités de production des plans et leur montage. La réalisation n'est pas la capture passive d'un flux d'actions filmé dans un plan large unique. Elle tient à l'accomplissement de procédures collaboratives de mise en visibilité des actions par la mise en œuvre des plans (le filmage) et par leur sélection ordonnée à l'antenne (le montage).

En cela, la réalisation télévisée suppose la mise en œuvre de procédures interactionnelles de filmage et de montage qui respectent l'intégrité de la scène filmée. Filmer une action consiste en une découverte et une mise à jour de l'ordre interactionnel localement produit par les participants de la scène filmée (MacBeth, 1999). Une telle conception de la réflexivité des pratiques filmiques engage à concevoir le double sens du verbe « réaliser » : le match de football est réalisé par les participants de la régie par un ajustement réflexif, d'ordre

¹ Voir 1.133

visuel et temporel, à la réalisation de l'action par les participants de la scène filmée (joueurs, arbitres et spectateurs).

En tant qu'enquête sur les propriétés indexicales de l'activité de réalisation du match, cette thèse mettra en avant le double mouvement propre à cette indexicalité (Goodwin, 1996). Un écran est à la fois rétrospectivement orienté vers le match en tant que phénomène naturel, et à la fois prospectivement orienté vers les pratiques de filmage et de montage qui œuvrent à le rendre intelligible au téléspectateur. En ce sens, l'activité de réalisation apparaît comme une cohorte d'interactions réflexivement structurées ; elles s'adaptent au contexte constitué par le flux des interactions filmées sur le terrain et perçue à travers les écrans de la régie et, dans le même temps, contribue à le modifier par des mouvements de caméra, des commutations et des insertions de ralentis. Ces deux dimensions du contexte, à la fois configurant pour l'interaction (*context-shaped*) et renouvelé par l'interaction (*context-renewed*) (Mondada, 2006 : 6), sont essentielles pour saisir le travail de réalisation du direct.

En s'intéressant ainsi aux pratiques professionnelles télévisuelles de réalisation d'un match de football en direct, ce travail de thèse entend contribuer à l'étude des procédures de visualisation et d'intelligibilisation de l'action. Si les modalités de constitution scientifique de la visibilité des phénomènes sont un domaine d'investigation privilégié (Lynch, 1985b, 1990), les travaux s'intéressant à l'usage de la caméra en contexte ordinaire pour rendre compte des détails de l'action sont plus récents (Mondada, 2006).

L'invasion récente des caméras dans des environnements originellement non filmiques, qu'ils soient professionnels ou domestiques, modifie les modalités d'accomplissement de l'interaction et fait de la mise en images des objets et des actions un problème pratique rencontrés par les participants. En contexte privé, l'apparition et l'accessibilité nouvelle des caméras sur les téléphones et les ordinateurs marquent l'émergence de compétence de « réalisateur mondain » (Licoppe et Morel, 2014) de la part des participants, lesquelles sont mises en œuvre dans leurs interactions quotidiennes dans le cadre domestique (Licoppe et Morel, 2012) ou en mobilité (Licoppe et Morel, 2009). En contexte institutionnel, les pratiques filmiques deviennent également prépondérantes dans l'accomplissement de l'activité. À cet égard, les travaux de Mondada portant les interactions à l'œuvre dans le filmage lors d'opérations chirurgicales menées à distance rendent compte de la dimension collaborative et émergente de l'observabilité des phénomènes par l'image (Mondada, 2014). Licoppe (à paraître), dans le contexte institutionnel du jugement à distance, montre comment

sont accomplies des « actions filmiques » par les participants et comment ils mettent en œuvre un cadrage filmique réflexivement lié au cadre de participation judiciaire.

Ces travaux contribuent à l'analyse multimodale des interactions d'une façon renouvelée. Ils ne décrivent pas uniquement les interactions qui apparaissent à l'image, mais également les mouvements de caméra qui permettent réflexivement de les saisir et de les rendre intelligibles. En cela, il s'agit de contributions doublement réflexives étudiant, par l'usage de la vidéo, les modalités ordinaires d'usage de la vidéo pour rendre compte des phénomènes. Elles recoupent ainsi la préoccupation de chercheurs eux-mêmes engagés dans une réflexion pratique sur les modes de production des données visuelles pour l'analyse vidéo des interactions en contexte naturel (Lomax et Casey, 1998)¹.

C'est dans un tel contexte analytique, intéressé aux pratiques de captation vidéo, que s'insèrent les travaux menés par Broth sur la réalisation télévisée d'une émission de plateau en direct. Adoptant la perspective des membres de la régie, Broth met en avant la spécificité technique de la perception et de la réalisation d'une émission de télévision à plusieurs caméras. Il met notamment les modalités par lesquels les participants de la régie se coordonnent à distance, depuis la régie, au déroulement de l'action sur le plateau (Broth, 2008a, 2009).

Pour la réalisation télévisée, la production interactionnelle d'un plan (Broth, 2014) n'est cependant qu'un moment dans la mise en œuvre de l'intelligibilité d'une scène. C'est par l'articulation des plans et leur mise en séquence des plans que le programme acquiert une cohérence à l'antenne. À ce titre, les travaux de Jayyusi (1988, 2010b) offrent des ressources analytiques pour penser le lien réflexif entre un programme télévisé et la scène filmée qu'il donne à voir. Il existe ainsi un lien séquentiel et narratif entre le montage des plans et l'ordre de l'interaction qu'elles rendent observable. Mondada (2006b) par l'étude de l'usage du *split-screen* dans une émission de débat à la télévision, Leudar et Nevkapil (2000) lorsqu'ils étudient les pratiques de catégorisation par l'image, Bovet (2007), Bovet et Terzi (2011) à propos de la réalisation d'un débat politique et Bovet *et al.* (2014) sur une émission de télé-réalité, mettent en avant ce lien réflexif entre l'ordre déployé par les interactions filmées et les procédures de captation et de montage qui le rendent observable.

¹ Voir à ce propos le débat concernant les « naturally occurring data » (Speer, 2002a ; Lynch, 2002 ; Ten Have, 2002 ; Potter, 2002 ; Speer, 2002b).

Suivant Broth, je tenterai de rendre compte de ce lien réflexif, non pas à partir de l'analyse des documents finis, mais par l'étude des pratiques professionnelles collaboratives de constitution du programme telles qu'elles sont rendues visibles en régie. Broth (2008b) décrit notamment les méthodes par lesquelles le réalisateur et les cadres accomplissent conjointement le cadre de participation de l'émission et les procédures de catégorisation des intervenants du débat. Depuis la régie, les catégorisations des participants à l'antenne (Broth, 2008b), les dénominations des participants (Broth, à paraître) apparaissent comme des accomplissements analysables dans le mouvement de leur émergence dans l'interaction.

Au passage, on peut relever qu'un tel programme de recherche permet de mener conjointement une analyse séquentielle de l'activité et une analyse catégorielle et, ainsi, cela conduit à passer outre une distinction typique de certains développements récents de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle conduisant à une autonomisation progressive des deux disciplines, les uns se focalisant sur les discours pour mener une analyse catégorielles et les autres sur la séquentialité des pratiques langagières¹.

Ce travail de thèse tentera de remettre en cause cette distinction en montrant séquentiellement comment les catégories émergent, sont rendues visibles et pertinentes dans le cours de l'activité de réalisation du match de football, par la mise en lien des formulations du réalisateur et du travail de délimitation du cadre du caméraman et par leur montage à l'antenne (voir notamment les chapitres 2 et 4).

De façon plus générale, l'analyse mettra en avant les pratiques réflexives des participants de la régie dans le compte-rendu de la scène filmée en direct. À travers la réalisation de l'entrée dans le match (chapitre 2), du lancement de ralenti à la suite des fautes (chapitre 3), ou de l'attribution des sanctions par l'arbitre (chapitre 4), la focale sera portée sur les procédures méthodiques que les membres de la régie mettent en œuvre pour rendre compte de la scène. La mise en avant des compétences et des normes propres à une profession pourra apparaître comme la projection et le déploiement des manières de voir ordinaires d'une communauté engagée dans le spectacle d'un match de football.

Le match télévisé sera ainsi conçu comme un *account* visuel des actions filmées, l'étude rendant compte du lien réflexif et séquentiel entre les formulations verbales de la régie et la production de cette suite visuelle.

¹ Voir Gülich et Mondada (2001) pour une défense du lien entre ces deux conceptions, réunies dans les premiers travaux de Sacks (voir notamment Sacks, 1968).

1.223 Remarques sur le terrain et la constitution des données

Pour mener à bien un tel programme, ce travail de thèse s'appuie sur des données collectées en régie lors de la réalisation de matches du championnat de France de football (Ligue 1) produits et diffusés par Canal +. Le corpus est constitué de quinze matches (soit environ 35 heures), filmés par deux caméras disposées dans le car-régie et donnant à voir le mur d'écrans et les interactions des participants. S'y ajoute le DVD de chacune de ces rencontres¹. Si celui-ci est généralement utilisé en préambule de l'analyse afin de permettre au lecteur de se faire une meilleure compréhension du résultat rendu observable à l'antenne, la sélection des extraits est systématiquement opérée à partir des données vidéo collectées en régie pour l'enquête. Ces données ont été recueillies à partir de l'observation du travail des équipes techniques d'un des deux réalisateurs sportifs de Canal +, Laurent Lachand. Ce travail de thèse ne prétend donc pas rendre compte des pratiques de réalisation des matches télévisés dans leur ensemble ; mais au contraire, il entend mettre en évidence les compétences professionnelles singulières d'une équipe reconnue et, par là, traiter avec une forme de respect et d'admiration, la rationalité qui se déploient à travers elles.

Ce corpus de données vidéo n'est cependant que le résultat rendu observable d'une présence longitudinale, presque chaque week-end à travers la France pendant près de deux saisons de championnat (2011-2012 et 2012-2013), auprès de techniciens lors de la production de matches du championnat de France de football. Cela m'a permis d'avoir une vision plus globale du travail de médiatisation de l'événement par Canal +, en suivant l'activité de journalistes et d'opérateurs sur différents postes de travail, dans le stade (commentateurs, cadreurs, statisticien) ou en régie (réalisateurs, opérateurs-ralentis, ingénieurs du son, opérateurs visio). C'est cette présence régulière qui a fait émerger le poste de réalisateur comme le lieu d'une enquête sur la réalisation télévisée conçue comme l'accomplissement interactionnel d'une réflexivité filmique en acte.

Lors de ma première observation en régie auprès de Laurent Lachand, c'est là, face au spectacle des interactions, que le sentiment d'une étrangeté nouvelle, que je ne soupçonnais pas pouvoir ressentir face à un match de football, m'a incité à explorer les compétences

¹ À la fin de chaque match, cinq copies DVD du match retransmis à la télévision sont produites. Une est donnée à la Ligue de football (organisateur de la compétition), une pour chaque club, une pour le diffuseur et une pour le réalisateur. C'est cette dernière copie, qui m'a été confiée par le réalisateur, que j'ai utilisée pour en produire des captures du résultat final des séquences analysées.

professionnelles de mise en images ordonnée du match de football en direct. Face à la profusion des sources visuelles et sonores, je me suis retrouvé incapable d'y percevoir le déroulement des actions, de les localiser et de saisir l'ordre temporel de leur déroulement. La vitesse des échanges, l'imbrication de cadres de participations distants et la technicité du vocabulaire m'empêchait de voir le match.

C'est désormais l'inverse. Il m'est maintenant impossible de voir un programme télévisé réalisé en direct sans être attentif à la dimension pratique et contingente de sa réalisation. Je serais heureux, si à l'issue de cette thèse, le lecteur peut lui-aussi porter un œil nouveau sur la réalisation en direct.

Je vais désormais présenter brièvement le terrain sur lequel a été conduite cette enquête. La régie est un car, situé à l'extérieur du stade, relié à toutes les caméras et les microphones présents dans le stade par des câbles. C'est depuis cette unité mobile, se déplaçant de stade en stade, que la réalisation du match télévisé est menée collectivement.



Figure c Car-régie, de l'extérieur, sur le parking média du Stadium Nord de Villeneuve d'Ascq

Le dispositif mis en place pour la diffusion des matches du championnat de France est un dispositif important, comptant entre vingt-cinq et trente caméras filmant l'action en direct et une douzaine d'opérateurs-ralentis produisant des séquences enregistrées durant la rencontre. C'est l'un des dispositifs les plus importants au monde mis en place pour la

diffusion d'un événement régulier filmé en direct. Seules les grandes compétitions sportives internationales et les finales de compétition sont diffusées par des dispositifs d'ampleur comparable. De l'avis de plusieurs réalisateurs, bien qu'il existe exceptionnellement des dispositifs plus importants, il serait difficile d'exploiter les potentialités de caméras et de plates-formes ralentis supplémentaires. Il s'agit donc ici à un environnement de travail d'une grande complexité, extrêmement localisé, et coordonnant de nombreux opérateurs dans l'accomplissement de tâches diverses, mettant en œuvre des compétences très spécifiques.

Les caméras sont réparties dans le stade suivant un plan de caméra décidé en amont du match, en concertation avec la Ligue Nationale de Football (organisateur de la compétition), de la production des sports de Canal + (détenteur des droits exclusif et producteur exécutif) et du réalisateur. Ce plan, qui mentionne le positionnement des caméras, les caractéristiques des caméras et la numérotation des caméras est donc relativement stable d'un match à l'autre. Seuls le nombre de caméras (selon l'importance de la rencontre) et la numérotation des caméras (selon les habitudes de travail du réalisateur) peuvent varier.

Le plan suivant (figure d) est celui d'un match pour lequel est un dispositif léger déployé, qu'on pourra considérer comme l'armature essentielle du dispositif, à laquelle peuvent s'ajouter quelques caméras.

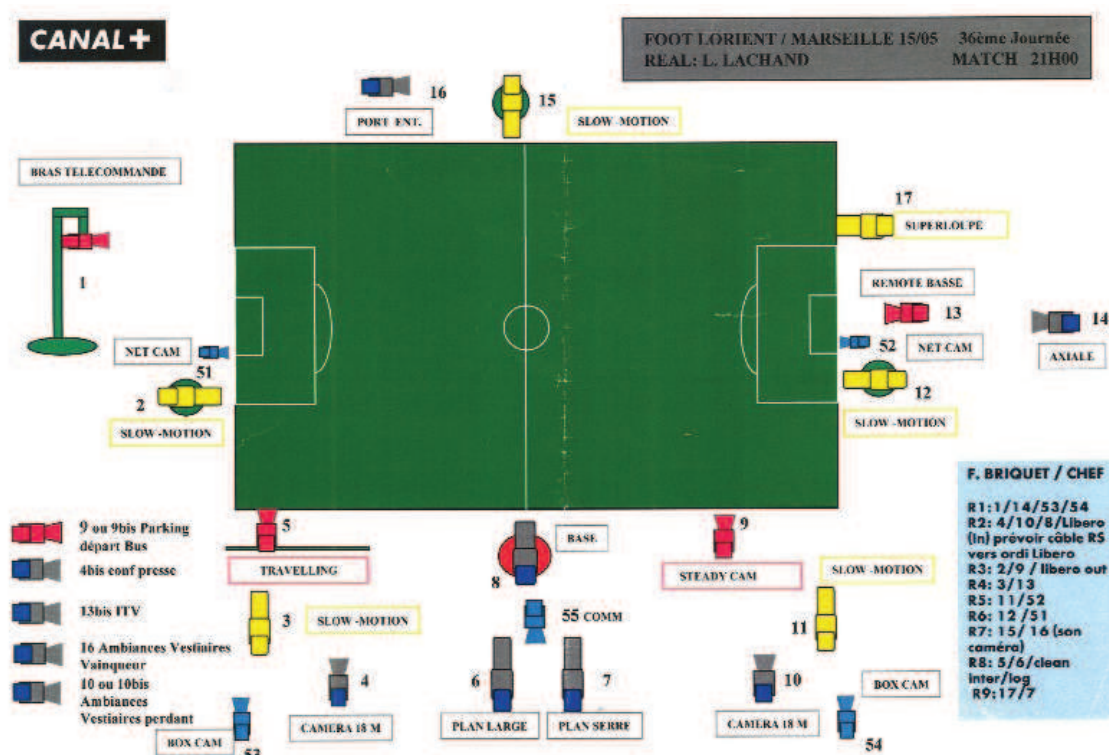


Figure d Plan de caméras Lorient-Marseille (réal. : Laurent Lachand ; prod. : Canal +)

Les caméras ont chacune des caractéristiques techniques et des usages distincts. Majoritairement situées du côté du plan large¹ (qui est aussi celui du poste des commentateurs en tribune), on peut distinguer les caméras qui filment le match au plan large (caméra 6, plan large central ; caméra 4, 18 mètres gauche ; caméra 10, 18 mètres droite) des autres caméras qui filment l'action par des plans serrés. Ce partage entre plans larges et plans serrés est strict mais la focale des différents plans peut varier selon les configurations de la situation.

Le plan de la caméra 6, le plan large central, est situé en tribune et filme l'action en légère plongée, à une distance variable de l'action selon la configuration du stade. C'est le plan qui est le plus régulièrement utilisé durant le match car il donne à voir la totalité des interactions sur le terrain avec le ballon comme point de référence. Il est utilisé en alternance avec des plans serrés selon des modalités sur lesquelles j'aurai l'occasion de revenir.

Derrière ces caméras, un cadreur accomplit un plan et le donne à voir en régie où il est retransmis en temps-réel sur le mur d'écran. Il existe plusieurs modalités pour produire un plan, selon la nature de caméra :

- par la mise en mouvement du point de fixation de la caméra ; que ce soit pour les mouvements du corps du cadreur pour les caméras mobiles, caméra 9 (steadycam) et caméra 16 (une troisième caméra portable est souvent présente), ou par la mise en mouvement du pied de la caméra pour la grue (caméra 2) et le travelling (caméra 5) ;
- par des mouvements de la caméra en tant que tels (comme le panoramique), pour l'ensemble des caméras ;
- par une modification de la longueur de la focale (zoom et dézoom), pour l'ensemble des caméras.

Dans le prolongement de Broth (2014), ce travail de thèse reviendra en détail sur les modalités d'accomplissement collaborative des plans par le réalisateur et le cadreur.

¹ Selon la règle de réalisation du 180°, deux plans qui se succèdent doivent avoir une perspective de moins de 180° d'écart sous peine de désorienter le téléspectateur, en particulier lorsque l'un des deux plans est un plan large (cf. Millerson, 2005 : 192-195). Dans un match de football, le respect de cette règle est très important car la localisation de l'action est ce qui permet au téléspectateur de comprendre les enjeux de l'action ; elle lui permet donc de toujours percevoir les équipes attaquer et défendre dans la même direction et dans le même but. Seule le véritable changement de côté à la mi-temps renverse les directions d'attaque et de défense.

Le mur d'écrans de la régie comprend le retour de caméras selon une numérotation correspondant à celle des opérateurs et de leur caméra (1 à 16) et le retour du travail des opérateurs-ralentis (R1 à R9)¹.



Figure e Mur d'écrans avec le numéro des caméras correspondantes

Le mur d'écrans rend disponible le retour de l'ensemble des cadresurs de la régie (numérotés de 1 à 16) ainsi que le plan qui passe actuellement à l'antenne, au centre (« direct réel »). On remarque que la disposition des retours de caméras autour du plan sélectionné passant à l'antenne, correspond à la disposition spatiale des caméras vis-à-vis du terrain observable sur le plan de caméra (figure d). La caméra 1 est située à la gauche de l'espace de travail du réalisateur (c'est-à-dire derrière le but de gauche), les caméras 6, 7 et 8 au centre (c'est-à-dire côté plan large), la caméra 12 à droite (derrière le but de droite), et la caméra 5 en haut (c'est-à-dire à l'opposé). Les écrans qui sont situés au bas du mur (caméras 4 à 10), puisqu'ils correspondent à des axes conformes à la règle des 180° (du côté large) sont donc les plans les plus utilisés par le réalisateur en direct. Une telle configuration spatiale du mur lui permet ainsi de localiser la caméra et d'en projeter la perspective qu'elle offrira sur le match.

Une telle matérialisation des axes de caméras se retrouve sur la console du réalisateur.

¹ Pour un détail du travail des opérateurs-ralentis, voir le chapitre 3 (« La course aux ralentis »).

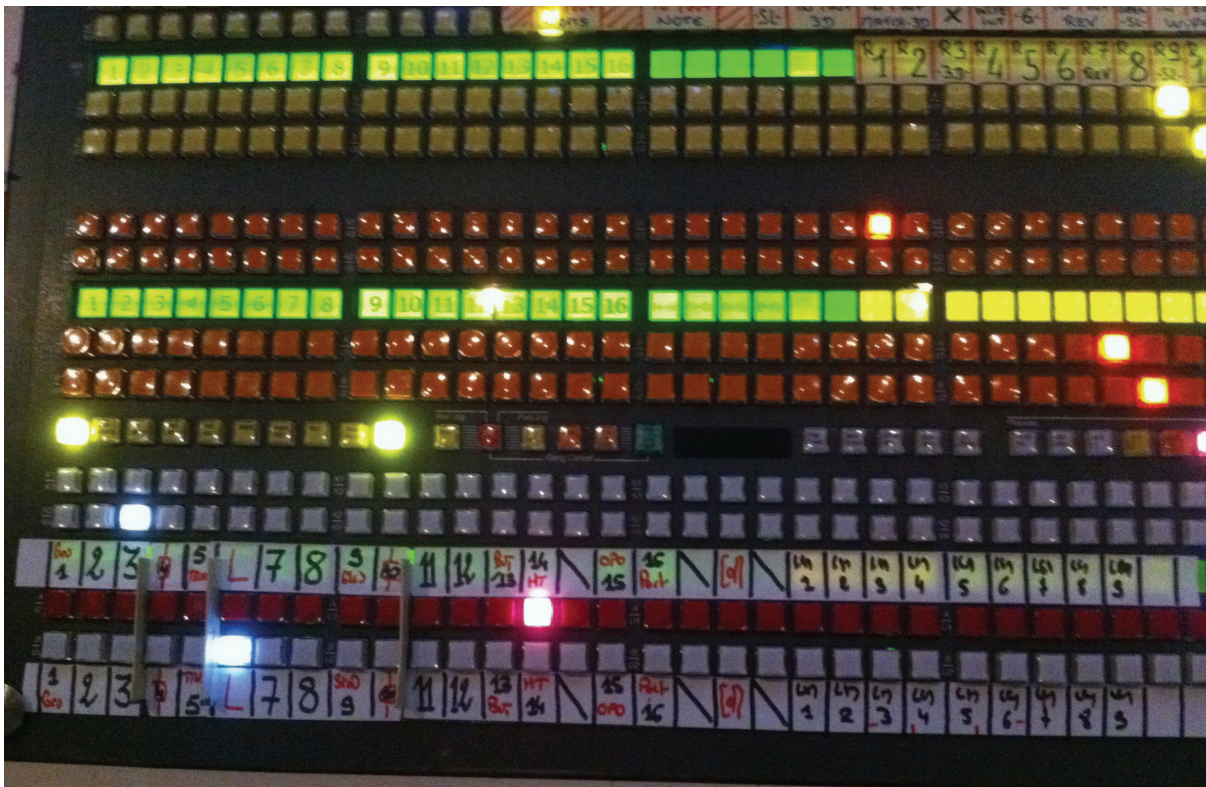


Figure f Console de réalisation (1)

En se focalisant sur le clavier du réalisateur et sur les touches de commutation entre plans de direct, on retrouve la numérotation des caméras de 1 à 16.



Figure g Console de réalisation (2)

Le « côté large », c'est-à-dire les caméras étant placées du côté du plan large et respectant la règle des 180°, est matérialisé par des morceaux de plastiques à gauche du bouton 4, à gauche du bouton « L » et à droite du bouton 10. Ces morceaux sont, comme le bandeau indiquant le numéro de touches, installés par le réalisateur à son arrivée dans le car. Le plan large (ca6), dont on a dit qu'il s'agissait du plan principal, n'est pas numéroté. Il est noté « L ». L'ensemble des repères permettent ainsi au réalisateur d'identifier le « côté

large », comme espace situé entre les deux morceaux de plastique, et le plan large sans avoir à porter son attention et son regard sur les touches du clavier, par une simple appréhension sensible des morceaux de plastique.

L'ensemble de ces artefacts permet une articulation spatiale entre l'accomplissement de l'action localisée sur le terrain, sa captation par des caméras dont le retour est perçu par le réalisateur à partir du mur d'écrans et le clavier.

Ce travail de thèse, en tant qu'il étudie les procédures par lesquelles une équipe de réalisation perçoit et rend observable le match de football, pourra être renvoyé à cette activité première consistant pour le réalisateur à appuyer sur les boutons de son clavier. En ce sens, on pourra voir dans cette thèse, une contribution, attentive à la dimension interactionnelle, visuelle et réflexive, à l'étude des « ways of the hand » (Sudnow, 1978).

1.3 Présentation des chapitres

Cette thèse sera articulée autour de trois chapitres analytiques, dans lesquels seront menées des analyses séquentielles de l'activité des participants de la régie lors de la réalisation de matches télévisés en direct. Chacun de ces chapitres abordera un moment particulier du match télévisé en tant qu'il pose un problème pratique singulier pour les professionnels de la régie, constitutif des nouvelles formes de réalisation des matches de football en direct. Ces chapitres, à travers la description des pratiques réflexives, routinières et organisées de mise en images d'un cours d'action naturel, donneront également l'opportunité d'aborder des problèmes plus généraux liés à la constitution de l'ordre social.

Le chapitre 2, « Entrer dans le match. La synchronisation du temps des joueurs et du temps de la télévision comme accomplissement pratique », étudiera la prise d'antenne lors d'une rencontre de football filmée en direct. L'« entrée dans le match » sera conçue comme le phénomène réflexif par lequel les participants de la régie et les participants du match accomplissent conjointement l'initiation du match télévisé. Il montrera ainsi comment le réalisateur et les techniciens se coordonnent avec les joueurs et l'arbitre pour produire un premier plan du programme qui donne à voir les joueurs *en train de* rentrer sur le terrain. La saisie de ce mouvement, du passage du vestiaire (ou de la coulisse) au terrain (ou scène), sera l'occasion de montrer comment des participants, appartenant à des cadres de participation distants et censément autonomes, accomplissent collaborativement la production filmique d'une scène naturelle et rendent observable l'initiation d'une activité ou d'un événement.

Le chapitre 3, « “La course aux ralentis”. L'organisation temporelle de la production routinière des ralentis », analysera les procédures d'annonce, de sélection et de lancement de ralentis lors des pauses courtes du jeu initiées par l'arbitre. Il mettra en valeur le statut de ressource sonore du coup de sifflet de l'arbitre dans l'organisation collective de la production et du lancement des ralentis, et rendra ainsi compte du lien temporel et réflexif entre l'action du match et l'activité de la régie. La « course aux ralentis » sera conçue comme la production endogène d'un ordre social et normé orienté vers la vitesse dans la réalisation du programme. Son étude sera notamment l'occasion de défendre une conception performative de la réalisation qui accorde un statut aux plans disponibles mais non-diffusés dans la constitution du programme.

Le chapitre 4, « “Rester sur le direct” ». Le compte-rendu visuel de l’administration d’une sanction et l’ordre temporel de l’activité », sera le dernier chapitre analytique de la thèse. Il étudiera les modalités pratiques par lesquelles les membres de la régie rendent compte de l’attribution d’un carton par l’arbitre. Ces situations leur posent un problème pratique singulier : les participants doivent conjuguer l’impératif de vitesse inhérent au système de lancement des ralentis, avec l’impératif moral et normé de rendre compte de l’attribution d’une sanction par l’arbitre en direct. Il étudiera la manière dont ils répondent à l’exigence de vitesse tout en œuvrant à la préservation de la scène filmée dans les conditions temporelles de son déroulement. L’expression « rester sur le direct » rendra compte en particulier des pratiques de mise en attente des opérateurs-ralentis en vue de la préservation de cet ordre et de la constitution réflexive de la scène filmée en scène de jugement. Ce chapitre analysera les modalités par lesquelles les participants identifient un cours d’action comme étant orienté vers l’attribution d’une sanction et reconduisent pour l’occasion des compétences ordinaires de membre du monde social.

CHAPITRE 2. Entrer dans le match. La synchronisation du temps de la télévision et du temps des joueurs comme accomplissement pratique

TR : ((en pleurs))

JML : voilà l'entrée des arbitres et des joueurs... avec beaucoup de couleurs, beaucoup d'ambiance, beaucoup d'émotion car le pays tout entier est en train de vivre un moment capital de son histoire sportive. C'est vrai qu'on pourra toujours dire qu'il y a des choses plus importantes que le football mais, à l'heure qu'il est, la France s'est arrêtée pour soutenir les onze joueurs qui sont sur la pelouse et les onze qui sont sur le banc.

T. Roland et J.-M. Larqué, France-Brésil (3-0), finale de la Coupe du Monde 1998, 12 juillet 1998, entrée des joueurs, Stade de France, TF1.

Dans leur démarche préliminaire de caractérisation des cérémonies télévisuelles en termes syntactiques, Dayan et Katz font du caractère interruptif de ces grands événements un critère essentiel à leur définition (Dayan et Katz, 1996 : 12). Les événements retransmis en direct demandent une reconfiguration immédiate des grilles de diffusion par une prise d'antenne venant rompre le cours ordinaire des programmes. Cette dimension interruptive vaut également pour le téléspectateur, enjoint à entretenir un rapport nouveau au programme télévisuel, ajournant le cours de ses activités routinières. Il se trouve ainsi lié à une communauté dans la perception conjointe de l'événement en train de se faire. L'attention portée aux phases liminales des cérémonies télévisuelles mène Dayan et Katz à relayer l'idée de deux temporalités séparées voire incompatibles sans une adaptation instantanée du temps de la télévision au temps de l'événement. La naturalité de la scène filmée empêche ainsi tout contrôle de la télévision sur son déroulement et place la télévision dans un « rôle phatique » vis-à-vis du cours des choses (1996 : 5). En dépit de la simultanéité de son occurrence avec le travail de captation, l'événement aurait toujours une antériorité logique constitutive sur la

télévision qui en rend compte. Lors d'événements prévisibles, tels que les rencontres sportives, il est cependant possible de prévoir le début de l'événement, de l'annoncer et d'en planifier la prise d'antenne. Ces caractéristiques propres aux « cérémonies ordinaires » (Widmer, 1998 : 593) permettent au diffuseur de ne pas manquer l'ouverture de l'événement tout en l'insérant sans interrompre le programme qui précède. L'heure du coup d'envoi est connue et peut ainsi permettre une planification de la prise d'antenne.

Mais quelles sont les limites d'un événement sportif ? Quand débute une rencontre de football ? Et où débute-t-elle ? D'un point de vue interne au jeu, cette question ne semble pas avoir lieu d'être, les jeux étant constitués par des règles autonomes et se déroulant au sein d'un cadre spatio-temporel séparé, délimité en amont de l'activité (Caillois, 1958). Huizinga parle ainsi de l'action dans le cadre du jeu comme d'une « action libre “sentie” comme fictive et située en dehors de la vie courante » (Huizinga, 1951 : 35). Appliquée aux jeux sportifs institutionnalisés comme le football, cette conception de la séparation du jeu vis-à-vis du cours ordinaire des choses incite Parlebas à la formulation d'un partage entre une logique interne, dans laquelle les modalités d'interactions seraient prescrites par la règle et les actions seraient stratégiques et rationnelles au regard de la règle (Parlebas, 1999 : 217), et une logique externe à laquelle participent aussi bien les pratiques discursives et médiatiques entourant les pratiques sportives que le développement social et historique conduisant à leur évolution. Même Goffman, lorsqu'il déplace cette question à celle de modalisation des cadres primaires par le jeu, reconnaît une certaine rigidité de la délimitation induite par l'ouverture d'une rencontre sportive (Goffman, 1991 : 64). Les jeux sportifs prendraient ainsi place au sein d'un cadre spatio-temporel nettement délimité. Le signal du coup d'envoi est donné par l'arbitre, signal qui fait débiter son empire sur un jeu se déroulant sur un terrain aux limites matérialisées par les lignes de touche.

L'étude située des pratiques par lesquelles les membres de la régie rendent compte de l'entrée dans le match des participants devrait amener à reconsidérer une telle rigidité de la frontière entre le jeu et le cours des activités ordinaires. L'entrée des joueurs dans l'activité y apparaît comme un processus, ayant une épaisseur temporelle variable, laquelle tranche avec une prise d'antenne, dont la temporalité est de l'ordre de l'instant. La synchronisation de ces deux temporalités est de fait un problème pratique : comment filmer l'entrée des joueurs dans l'activité ? Comment faire pour que cette entrée soit coordonnée avec l'instant de la prise d'antenne ?

Je vais considérer ici le programme télévisuel comme un accomplissement (Relieu, 1999 ; Mondada, 2006b ; Bovet et Terzi, 2011) visant à rendre compte de façon intelligible de la situation filmée. J'étudierai les modalités pratiques par lesquelles est produite cette réflexivité, non pas par l'analyse rétrospective du programme final mais, depuis la perspective de la régie, par la description des pratiques professionnelles à l'œuvre dans la production de son premier plan. L'une des visées du propos consistera à montrer comment les participants parviennent à faire de ce plan d'entrée dans le programme une scène immédiatement compréhensible comme une entrée des joueurs dans l'activité. Produire cette intelligibilité implique de reconduire l'entrée dans l'activité à son processus ordinaire et naturel durant lequel les joueurs, attendant dans les couloirs, marchent vers le terrain. La retransmission du mouvement des joueurs de l'intérieur à l'extérieur, de leur passage de la coulisse à la scène, est également une manière pour la production télévisée d'accomplir le contrat l'unissant à son public, en lui fournissant un accès privilégié à la machinerie cachée de l'événement (Veron, 1983 ; Eco, 1985).

En tant qu'il étudie les procédures de cadrage de l'entrée dans l'activité des joueurs d'un match de football, ce travail s'insère dans le corpus des études consacrées aux usages des images dans les ouvertures d'activités, qu'il s'agisse de contexte institutionnel (De Fornel, 1994 ; Licoppe et Dumoulin, 2007) ou de contexte domestique (Licoppe, 2004 ; Licoppe et Morel, 2012). La démarche adoptée sera attentive aux procédures réflexives par lesquelles les membres de la régie se coordonnent pour produire l'intelligibilité visuelle de la situation filmée (Jayyusi, 1991 ; Lomax et Casey, 1998 ; Mondada, 2003, 2006a ; Broth, 2008b). Elle soulignera la dimension procédurale et contingente de la captation filmique à travers l'analyse empirique des pratiques collaboratives incarnées de perception et d'instruction à l'œuvre dans l'accomplissement du cadrage (Hindmarsh et Heath, 2000 ; Mondada, 2014 ; Broth, 2014).

La focale de ce chapitre sera placée sur l'organisation temporelle de l'activité de sélection et de production du premier plan du programme. Il s'agira ici d'analyser la production située de la synchronisation dans ses deux dimensions, celle d'une coordination temporelle des participants de la régie appartenant à des espaces distincts, et celle de l'ajustement visuel réflexif avec l'environnement filmé. La perspective adoptée, qui permettra de traiter conjointement ces deux points, consistera à étudier la manière dont les verbalisations du temps par la scripte participent de la coordination moment par moment du dispositif. On verra ainsi comment ces formulations, conçues comme des « objets conversationnels » (Heritage et Watson, 1979), constituent à la fois des contraintes fortes pour

l'action et des ressources mobilisables par les membres engagés dans la production collaborative du premier plan d'antenne du match et de sa description.

Je développerai mon argumentation en trois points. Je montrerai d'abord comment les verbalisations de la scripte projettent séquentiellement les activités de membres de la régie appartenant à différents espaces, la régie, le terrain et les couloirs. Ensuite, j'étudierai longitudinalement deux séquences d'entrée dans l'activité. Dans l'une, je traiterai la question de la production collaborative du plan comme travail d'ajustement temporel et visuel du cadrage en vue de sa description par le commentaire. Dans l'autre, je traiterai cette même question à travers les procédures pratiques de collaboration avec les joueurs et arbitres, considérés tour à tour comme des coparticipants et comme des objets composant le plan.

2.1 La verbalisation du temps et son inscription dans l'organisation séquentielle de la prise d'antenne

2.1.1 Spécificités de la prise d'antenne d'un match de football en direct

La prise d'antenne est l'instant marquant la transition entre la fin du programme qui précède et le début du nouveau programme. Ce moment de la prise d'antenne implique un travail de synchronisation du temps interactionnel du dispositif télévisuel avec le temps de l'horloge ou temps standardisé (Button, 1990). Plutôt que de considérer cette synchronisation entre l'activité continue des membres du programme et l'instant de la prise d'antenne comme un résultat mécanique, l'étude détaillée des procédures pratiques d'ajustement temporel menée ici propose de considérer la prise d'antenne comme un accomplissement collaboratif et contingent.

La régie est un centre de coordination (Suchman, 1997) depuis lequel le réalisateur organise et distribue des activités appartenant à des ordres différents, situés en des espaces distants et avec lesquels il communique de façon médiée. Par l'observation du retour des caméras des cadreurs situés dans le stade, le réalisateur donne des instructions de cadrage, les uns et les autres étant reliés par micro et casques (Broth, 2009). Un des enjeux des participants est la coordination temporelle d'activités prenant place dans des lieux distincts et appartenant potentiellement à des cadres de participation différents. Le rôle de la scripte, comptable du temps, du respect de l'organisation séquentielle du programme télévisé et de la préservation des propriétés d'intelligibilité de la scène filmée, est central à cet égard¹. Sa présence en régie aux côtés du réalisateur lui confère un rôle important dans l'accomplissement des tâches de cadrage et de montage en direct. Comme dans les situations de sortie de séquences pré-enregistrées à la durée connue (Broth, à paraître), la scripte produit un décompte du temps avant la prise d'antenne. Ces formulations du temps standardisé permettent de le réinscrire dans les temporalités incarnées des participants, qu'il s'agisse de celle inhérente à l'activité des membres de la régie ou celle des joueurs.

Sur une émission de plateau classique, ce travail de synchronisation avec le temps objectif pèse uniquement sur des éléments faisant partie du dispositif télévisuel. Les

¹ Notons que ces trois dimensions du travail de la scripte sont congruentes avec le rôle de ses collègues de production de fictions sur les raccords entre plans (Rot, 2014).

techniciens œuvrant à la réalisation du programme d'une part et les différents participants de la scène filmée de l'autre sont chacun partie prenante de l'émission. Les participants filmés sont des membres du dispositif télévisé qu'ils en soient les présentateurs rémunérés distribuant la parole ou les invités. En ce sens, la réalisation d'une émission de télévision classique se base sur l'emprise temporelle du dispositif sur les différents membres qui le composent. Le présentateur, en étant relié à la régie par une oreillette, joue un rôle de métronome et de coordinateur de l'activité du plateau. La prise d'antenne de l'émission correspond de ce fait au début des interactions participant de l'intelligibilité du programme en ce qu'elles sont initiées par le présentateur. Avant la prise d'antenne, les participants filmés sont en coulisse, après, ils sont en scène. La frontière entre scène et coulisse apparaît à ce titre comme une frontière accomplie collaborativement par les participants, tenant à la disponibilité visuelle et sonore des actions pour le public distant¹.

Le travail de coordination de la régie tient principalement à la synchronisation temporelle d'actions appartenant à des ordres distincts, celui constitué par les interactions entre les participants filmés et celui des techniciens. C'est cette coordination qui permet un cadrage visuel de l'activité respectant la dynamique de l'activité. Un tel ajustement s'inscrit au sein d'une écologie complexe, constituée de deux espaces distants, le studio comme lieu de tournage et de cadrage et la régie comme lieu depuis lequel les instructions de cadrages sont données et le montage est opéré en temps-réel. La gestion de cette distance avec la scène filmée depuis la régie prend appui sur les ressources techniques du dispositif, par la perception du mur d'écrans rendant accessible le retour des différentes caméras et par les micros et casques par lesquels les membres du dispositif communiquent à distance ou à l'intérieur même de la régie.

La gestion de la coordination entre réalisateur et cadreur dans des espaces distincts se posent d'une façon encore plus prégnante dans le cas de la réalisation d'une scène naturelle et non-occasionnée en direct telle qu'une rencontre sportive, qui cherche à en rendre compte en en préservant l'intégrité. Contrairement au cas des émissions en studio, cette scène apparaît comme relativement autonome par rapport aux impératifs temporels d'une chaîne de télévision. Les joueurs, les entraîneurs, les arbitres et les spectateurs ont une vie qui leur est

¹ On peut penser à de nombreux cas de ruptures de cadre occasionnés par l'inattention du présentateur à la prise d'antenne adoptant le ton de la coulisse à la scène. L'aspect comique ou choquant de ces propos tient moins à leur contenu propre qu'au cadre dans lesquelles ils s'inscrivent au regard du statut de l'antenne.

propre, indépendante de leur apparition à l'antenne. Ils appartiennent à un cadre de participation distinct et les activités dans lesquelles ils sont engagés ne sont pas *a priori*, directement et naturellement contraintes par l'heure de la prise d'antenne. Elles ne sont en tout cas pas orientées par leur passage à l'antenne et donc pas reliées de façon rigide au temps interactionnel de la régie.

Le travail de synchronisation temporelle de l'activité par la régie acquiert donc une dimension supplémentaire, inhérente à la naturalité de la scène filmée. Il doit tenir compte de la dynamique d'une situation qui est autonome par rapport au dispositif de production. Il ne s'agit pas simplement de coordonner les membres de l'équipe de télévision (présentateurs et techniciens) avec le temps de l'horloge, le moment fixé de l'entrée dans le programme. Les participants de la régie doivent de surcroît coordonner leur activité avec celle de la scène filmée sur laquelle ils n'ont pas d'emprise directe.

Mais il faut encore ajouter un nouveau niveau de complexité aux tâches de la coordination de la régie. Celle-ci est non seulement responsable de la mise en ordre de la captation des interactions des joueurs mais aussi de la cohérence de la description par des commentateurs au regard des images diffusées. Le match de football télévisé est ainsi constitué de trois ordres d'interactions distincts : l'ordre de la régie, l'ordre conversationnel du commentaire et l'ordre des joueurs, répartis sur des espaces distincts du stade avec des modalités d'interactions différenciées. Est ainsi impliquée dans la mise en œuvre du plan de prise d'antenne une synchronisation à trois niveaux entre le dispositif de captation, le dispositif de description verbale et la scène perçue.

Je vais désormais étudier comment les contraintes temporelles différenciées qui pèsent sur les acteurs du match et sur les membres des équipes de télévision sont accordées en situation.

2.12 Appariement entre verbalisation du temps standardisé et la mise en œuvre d'un plan

Dans cet extrait tiré du corpus constitué et analysé par Broth (non publié), on voit comment la verbalisation du temps de l'horloge est réinsérée dans les opérations de réalisation d'une émission de plateau. Le décompte produit par la scripte correspond au temps restant avant la sortie d'une séquence préenregistrée en train d'être diffusée. La sortie de la

séquence engendre un impératif pratique quant à la production d'un plan instruit par le réalisateur. La durée connue des séquences enregistrées rend possible une anticipation dans l'organisation pratique et visuelle du retour au direct. Si la nature de ces sorties de séquences diffère intrinsèquement de celle des prises d'antennes, le processus d'accomplissement de la synchronisation entre la temporalité objective de l'horloge et la temporalité incarnée des participants est cependant comparable.

Voyons ici comment l'annonce de temps standardisé par la scripte produit des effets de projection pour l'activité des membres de la régie.

(6) RR030918 mag 2 [22.31:21 – 22.31.31]

```

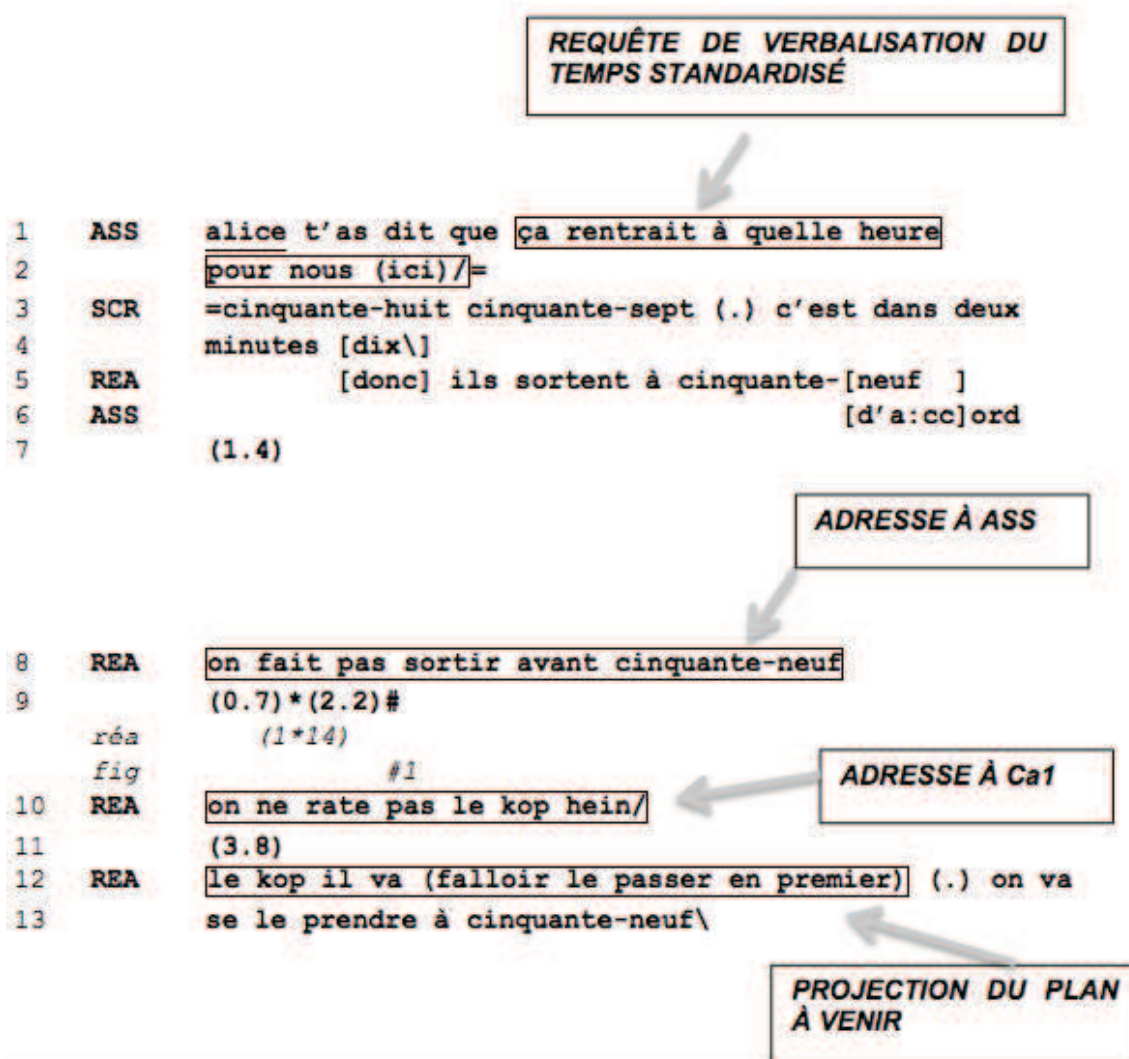
1  Dir:  (1.9) °un petit peu plus serré quand même.=
           a little more zoomed that's it
2  Dir:  =vas-y:°, °°vas-y°°
           go ahead go ahead
3  Dir:  (0.6) (et) il reste combien (alors)_
           (and) how much is left (then)
4  Dir:  (.) >VOILÀ:< (ouais) comme ça.
           that's it (yeah) like that
5  PA:   (0.5) il reste une minute_
           There's one minute left
6  Dir:  (1.2) je passe[rai par] la cinq.
           I will go by camera five
7  PA:   [(      )]
```

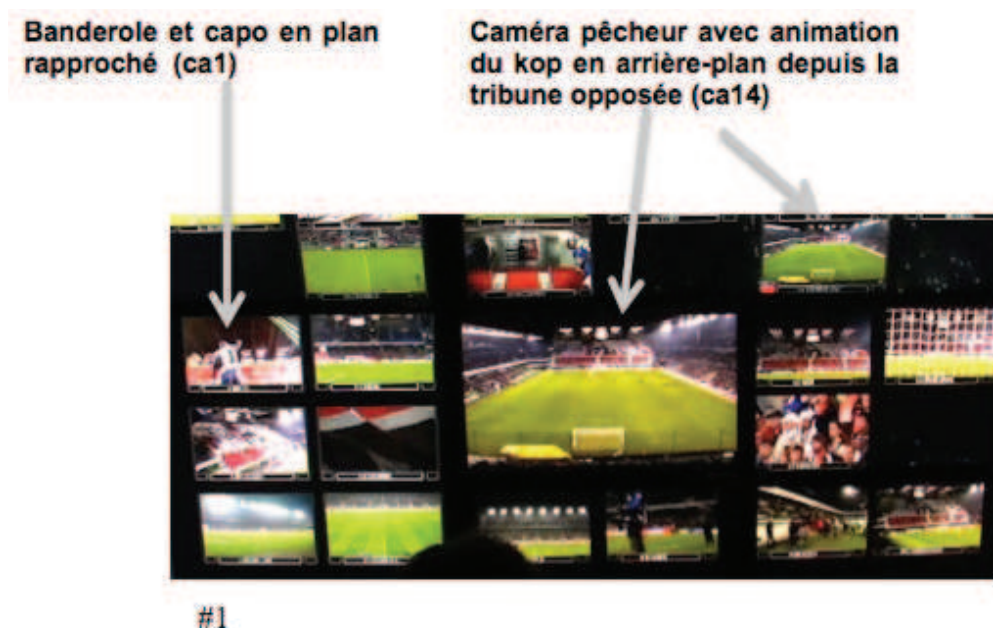
En ligne 1 et 2, le réalisateur (Dir, pour *Director*) donne des instructions de cadrage à l'assistant-caméra. En ligne 3, il produit une requête de verbalisation du temps standardisé adressée de façon tacite à la scripte (PA, pour *Producer Assistant*). Il poursuit le cours ordinaire de ses instructions en produisant une évaluation du plan proposé par son assistant (l. 4). La scripte formule le temps qu'il reste avant la sortie de la séquence en ligne 5 en réponse au réalisateur. Dans le prolongement de ce tour de formulation du temps standardisé, le réalisateur projette une activité par l'usage d'un futur. Cette activité de montage, « passer par la cinq », est biface. Elle signifie que le réalisateur appuiera sur le bouton 5 de son clavier en sortie de séquence. Le cadreur de la caméra 5 devra ainsi être prêt à recevoir le flux et proposer un plan qui soit intelligible pour le téléspectateur, c'est-à-dire stable et focalisé sur

un objet. Le tour du réalisateur en ligne 6 est donc apparié à celui de la scripte, la verbalisation du temps standardisé projette une activité de réalisation formulée et accomplie par le réalisateur.

Dans le corpus que j'ai constitué, on retrouve ce type de requête de verbalisation du temps. Elles sont cette fois produites en amont du programme et visent l'heure de la prise d'antenne.

(E.011) ça rentre à quelle heure SRFCL 205640-205701





Par l'usage d'un terme d'adresse en préface, l'assistant interpelle la scripte en ligne 1. Il produit une requête de verbalisation de l'heure de la prise d'antenne. Par le « ici », la requête est indexicalement orientée vers l'espace dans lequel se trouve l'assistant-réalisateur, à savoir les couloirs du stade. La scripte répond par la mention du temps de l'horloge, en indiquant la minute et la seconde de la prise d'antenne (« cinquante-huit cinquante-sept »). Après une pause, elle produit une deuxième TCU et traduit ce temps de l'horloge en un temps standardisé orienté vers l'activité des participants de la régie (« c'est dans deux minutes-dix »). Elle rend compte de l'écart entre le moment précis de la réponse et la prise d'antenne.

Le réalisateur, avant la fin du tour de la scripte, formule une situation à venir (« donc ils sortent à cinquante-neuf », l.5). Il indique par là que les joueurs (« ils ») sortiront des couloirs du stade pour se rendre sur le terrain à 20h59. Ce tour est apparié séquentiellement à celui de la scripte qui précède. Il est préfacé par le marqueur « donc », produisant un lien d'inférence (Schiffrin, 1987) entre l'annonce du temps de l'horloge et la sortie des joueurs des couloirs. On retrouve ici un cas de projection d'une action consécutive à l'annonce du temps standardisé, typique des séquences analysées par Broth (non publié).

Cependant, contrairement aux cas qu'il analyse dans son article (non publié : 14-15), l'action à venir n'est pas une verbalisation d'une action à venir du réalisateur lui-même (ce n'est pas une décision de montage) ni une instruction de cadrage qui lui serait liée. Il s'agit d'une forme d'instruction adressée à l'assistant-réalisateur sous la forme d'une description d'une situation à venir ayant valeur de prescription. Elle vise à instruire non pas le cadrage en tant que tel, mais les mouvements des objets participant de la composition du plan. Il s'agit là

d'une prémisses organisationnelle dans la production du plan. L'instruction du cadrage et l'annonce d'une commutation à venir intervient nécessairement au terme d'un processus d'identification et de composition des objets du plan. Le pronom « ils » désigne ainsi les joueurs des deux équipes qui, bien qu'appartenant à un cadre de participation distinct de celui de la régie, sont intégrés au dispositif. Sans être directement les destinataires de l'instruction du réalisateur, ils sont les participants d'une scène instruite depuis la régie. Le réalisateur inscrit temporellement la sortie à venir des joueurs par le recours au temps de l'horloge (« cinquante-neuf »). Apparié à la mention précédente du temps de l'horloge par la truquiste (l. 3), le réalisateur définit tacitement un intervalle de 3s entre le moment de la prise d'antenne et celui de la sortie des joueurs sur le terrain. Il répète en ligne 8 l'heure de la sortie des joueurs sous la forme d'une instruction à l'assistant-réalisateur. Cette instruction n'est pas formulée par le recours à un impératif mais par l'usage d'un « on » désubjectivant l'action à accomplir. Il est demandé à l'assistant d'assurer la gestion temporelle de la sortie des joueurs de façon à ce mouvement soit synchrone avec la prise d'antenne.

Le tour suivant, produit 2.9s après la première instruction, reprend le « on » rendu précédemment disponible. Il s'agit cette fois de « ne pas rater le kop », c'est-à-dire de produire un plan de la tribune qui, en cet avant-match, réalise une animation¹. Ce tour est produit après la commutation entre le plan de la caméra 1, qui donnait à voir la banderole en plan rapproché, à la caméra 14 qui donne à voir la totalité du kop depuis la tribune opposée (et montre donc l'animation dans son ensemble). Cette commutation lui permet à la fois de percevoir sur le grand écran central le retour de caméra 14 et de la rendre accessible à la totalité des techniciens engagés dans l'activité. Le recours à ce plan est classique en avant-match. La caméra 14 est la seule caméra qui donne offre un plan large de la totalité du stade (hormis la tribune dans laquelle elle est installée). Ce genre de commutation, d'un plan serré vers un plan large donnant à voir la totalité de la scène, tient lieu d'examen visuel des éléments du stade en tant qu'ensemble, ceux-ci étant tous contenus dans un seul et même

¹ Ce jour-là, un groupe de supporters de l'équipe du Stade Rennais, qui accueillait ce match, avaient préparé un *tifo* (c'est-à-dire une animation visuelle et collective de l'ensemble d'une tribune) afin de célébrer l'anniversaire de leur association. Pour l'occasion, ils avaient prévenu le directeur de la communication du club de Rennes. C'est par son biais que l'assistant-réalisateur (et donc le dispositif télévisé) fut prévenu de cette animation spéciale lors de la réunion H-2, regroupant représentants de la Ligue de Football, représentants des clubs et représentants des diffuseurs. Ce genre d'événements fait partie des situations ordinaires d'un match de football depuis la perspective du téléspectateur. Mais il est suffisamment exceptionnel pour appeler un travail d'ajustement spécifique à sa survenue pour les membres de la régie désirant le rendre saillant et l'intégrer à leur compte-rendu comme phénomène valant de plein droit. Ce cas de participation conjointe des participants filmés au travail de leur mise en visibilité est un cas habituel dont la récurrence devrait amener à plaider en faveur d'une conception de la visibilité médiatique comme production conjointe.

plan. Ce type de *screen checking* est caractéristique des pratiques des opérateurs des centres de coordinations dans leur travail de contrôle des opérations en cours et de projection des opérations à venir (Goodwin, 1996 : 377). A cet égard, le kop-réalisant-une-animation apparaît au réalisateur comme le phénomène saillant, à ne pas rater au moment de débiter la rencontre. La formulation « on ne rate pas le kop hein/ » (l. 10) apparaît en ce sens autant comme un compte-rendu visuel de l'action perçue que comme la prescription, multi-orientée, portant sur des actions à venir (montage et cadrage). L'évanescence du phénomène en question et sa collusion avec d'autres événements à passer à l'antenne pose un problème pratique à l'organisation de la régie. En effet, la sortie des joueurs apparaît à la fois comme un phénomène concurrent pour débiter la retransmission et risque de faire manquer l'effet visuel produit par les spectateurs (désireux de voir le match plutôt que de déployer leur banderole une fois les joueurs sur le terrain). Pour le réalisateur, rendre visible ces deux événements concomitants implique d'avoir une compréhension et une perception de la situation comme phénomène global aux propriétés d'ordre et d'intelligibilité endogènes. Son rôle consiste en l'occurrence à prendre des décisions tenant à la mise en ordre des plans, aux instructions de cadrage ou de blocage des joueurs qui soient ajustées à la complexité de l'événement.

Quelques secondes après (3.8s), le réalisateur mentionne l'ordre de passage du plan à l'antenne et indique qu'il passera en premier. Il mentionne l'heure de passage projetée de ce plan, la même que celle de la sortie des joueurs. L'instruction de la ligne 12, contrairement à celle de la ligne 8, adressée à l'assistant-réalisateur, s'adresse à l'ensemble des cadreurs auquel il donne une indication sur l'ordre de passage des plans. Elle ne prend pas pour objet le contenu du plan (l'objet focal d'un plan), qu'il conviendrait de maîtriser, par une mise en action (comme « sortir à 59 ») ou un blocage (comme « on ne fait pas sortir avant 59 »). Elle a pour visée la captation d'un objet sur lequel les membres de la régie n'ont pas de maîtrise, à savoir l'action des supporters de la tribune réalisant une animation. Ne pas manquer cet objet tient à la coordination temporelle de différentes activités : celle du réalisateur, qui sélectionne le plan et le moment de son insertion à l'antenne, celle des cadreurs qui fournissent des plans du phénomène et enfin, celle des supporters sur lequel le dispositif n'a cependant pas de prise directe qu'elle soit physique, morale ou institutionnelle.

L'annonce de l'heure de la prise d'antenne par la scripte projette des instructions de deux natures distinctes. Si les deux tiennent à la gestion des objets apparaissant dans le plan, l'un s'attache à la captation visuelle de ces objets par des consignes adressées aux cadreurs

(l. 10 à 13) tandis que l'autre tient à la mise en action des objets du plan, par une adresse à l'assistant-réalisateur présent dans les couloirs du stade (l. 8).

2.13 Adresses du réalisateur à des participants appartenant à des ordres distincts

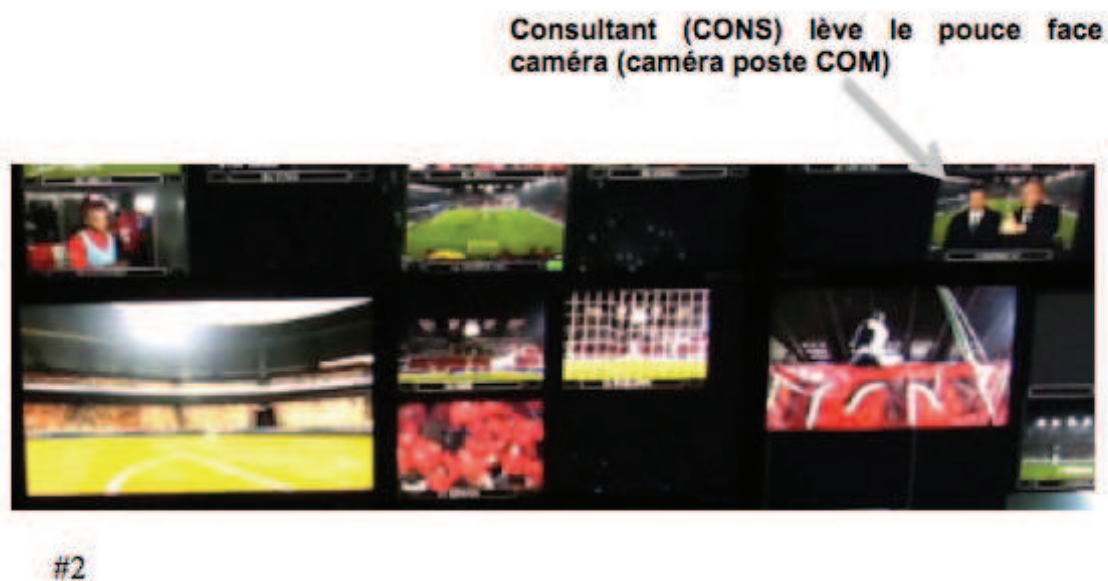
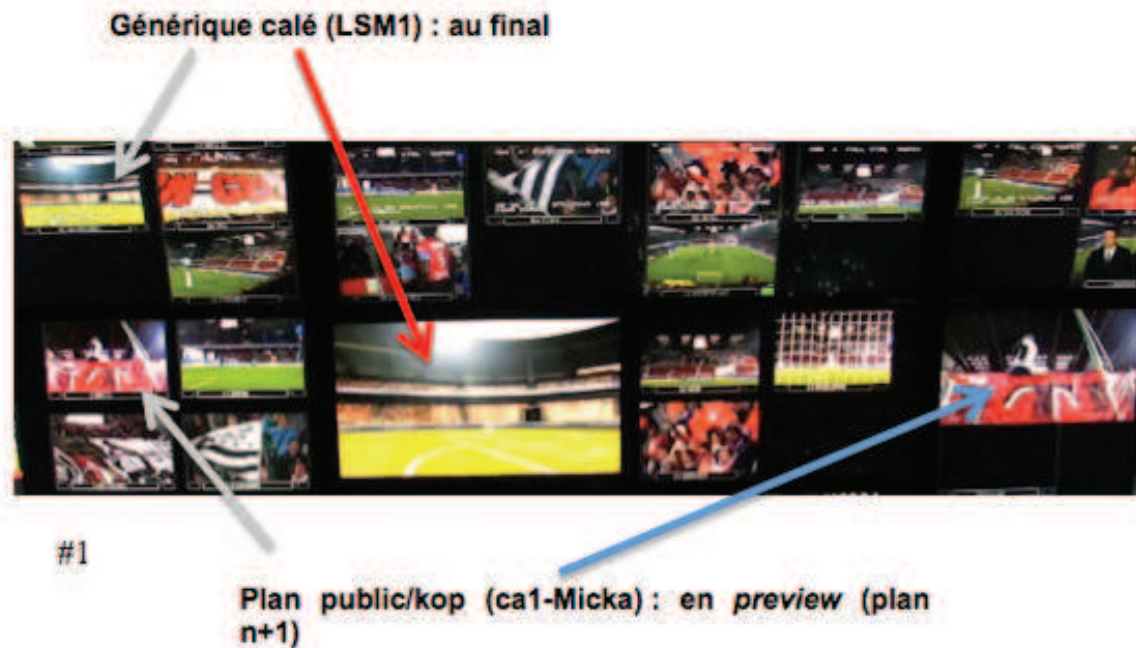
La prise d'antenne exige un travail collaboratif de synchronisation du cadrage, des éléments du plan et des commentaires les décrivant. Celle-ci repose sur l'utilisation de la verbalisation du temps standardisé comme ressource pour l'action. Voici une autre séquence, postérieure à la précédente, qui rend observable la dimension projective, à différents niveaux, de la verbalisation du temps standardisé. Il s'agit cette fois de l'annonce du temps restant par la scripte sans qu'une requête ne soit préalablement formulée par l'un des membres de la régie.

(E.021) lsm1 à venir_SRFCL_205806-205825

```

1  REA    bon j'vous rappelle que pour euh: pasca:l (.)
2        pour k[arim sur les dix ]plans >ÈL ÈS ÈM UN À VENIR/<=
3  SCR    [cinquante secondes]
4  LSMc   =è[l è]s èm un à venir
5  SCR    [oui]
6        (0.5)
7  REA    ON VA [SORTIR SUR LE PU]BLIC MICKA DIRECTEMENT
8  LSM1   [calé èl ès èm un\\]
9        (1.3) #
        fig    #1
10 REA    f°fred je vais sortir sur le [kop du générique°]f
11 SCR    [quarante secondes]
        réa    fpresse bouton JOU-----f
12        (0.8)
13 REA    f°d'accord// (.) et je te mettrai après\°f
14 réa    fpresse bouton JOU-----f
        (1.3) ¢
        cons    ¢lève le pouce droit face caméra-->
15 REA    TIENS LES J- TIENS-LES# AHMED=
        fig    #2
16 ?      =pas de signal=
17 REA    =ch::::t¢
        cons    ->¢
18        (.)
19 ASS    y'a pas de souci\

```



L'extrait E.02 permet de mener une analyse des instructions du réalisateur qui rendra visible la caractère projectif des tours de paroles de la scripte et, donc, la façon dont se coordonnent les participants dans des espaces distincts.

En ligne 1, le réalisateur est engagé dans le flux de l'activité et formule un rappel à l'attention des cadresurs. L'expression par la scripte du temps standardisé restant avant la prise d'antenne vient chevaucher le tour du réalisateur (l. 2). Celui-ci interrompt son tour de parole adressé aux cadresurs du serré (Pascal et Karim) pour formuler explicitement le plan à venir, à savoir celui qui ouvrira le programme. Il s'agit d'une requête de calage adressée plus

spécifiquement aux opérateurs ralentis, en charge du lancement des séquences préenregistrées à l'antenne, la plate-forme LSM1 étant celle qui contient la séquence de générique lancée en préambule du match. Le passage de la première TCU tronquée à la seconde TCU du tour est produit sans pause, par une accélération du débit et une hausse du niveau sonore. La formulation est ressaisie par le chef-ralenti, *via* une répétition, et par la scripte, par un acquiescement. La réponse à cette requête-projection triplement endossée intervient en ligne 8 par la confirmation du calage de la séquence par l'opérateur LSM1.

En ligne 7, le réalisateur formule le plan à venir après le générique, c'est-à-dire quel sera le premier plan de direct. Il s'adresse au cadreur, « Micka », qui produit le plan de public précédemment requis. En ligne 10, le réalisateur s'adresse aux commentateurs en tribune, en pressant un bouton qui leur permet de communiquer en canal privé. Il précise quel sera le plan en sortie de générique, en lui indiquant la nature du phénomène cadré, en l'occurrence la tribune de supporters (dont on sait qu'ils réalisent ce jour-là une animation spéciale). Ce tour permet aux commentateurs de préparer le lancement du programme et la description d'une scène qu'ils voient se dérouler en perception directe depuis la tribune de presse et sur les écrans de leur poste commentaire par la *preview* (#1). Cette prévisualisation par les commentateurs du cadrage à venir, couplée à l'observation naturelle du déroulement de la situation à commenter, leur permet d'anticiper sur les premiers mots du compte-rendu à la prise d'antenne par une restriction du contexte à décrire¹. Cette restriction du contexte de description par la délimitation des bordures du cadre est essentielle dans ce travail d'éditorialisation du direct².

Le réalisateur indique ensuite à quel moment il passera à l'antenne le plan dans lequel ils figurent, ce qui apparaît donc comme une projection au troisième degré, si on considère l'ordre d'apparition du plan dans la séquence à venir (l.13). Bien que les tours des lignes 10 et 13 aient été initialement adressés au journaliste (Fred), c'est le consultant qui ratifie le tour de parole. Il utilise pour ce faire les ressources visuelles du dispositif plutôt que les ressources sonores en faisant un signe du pouce droit à destination de la régie (#2)³.

¹ Ici l'utilisation de la *preview* n'a pas seulement un rôle descriptif mais relève également d'un impératif technique. La transition à l'antenne entre la séquence préenregistrée sur LSM1 au premier plan de direct est opérée par un fondu-enchaîné qui rend nécessaire la sélection du plan en cours et du plan à venir par le réalisateur.

² Ce point sera étudié plus en détail dans la sous-partie suivante (2.2).

³ Avant la prise d'antenne, il existe trois modalités de prise de parole du poste de commentaire vers la régie : 1) l'utilisation de la caméra pour produire un signe (comme c'est le cas ici), 2) l'utilisation du canal privé par la

Après les tours précédents du réalisateur adressés à des participants appartenant à trois ordres et trois espaces distincts, la formulation du temps standardisé projette une quatrième action intégrant un quatrième espace du programme, celui de la scène filmée. Le réalisateur demande en ligne 15 à son assistant de retenir les joueurs. Sa position dans les couloirs du stade lui permet en effet de négocier l'entrée des joueurs sur la pelouse avec l'arbitre¹. Un tel retardement de l'entrée des joueurs sur le terrain permet au réalisateur de passer un plan du public avant de produire un plan des joueurs foulant le terrain avant leur alignement devant la tribune officielle. L'instruction est déclarée reçue par l'assistant en ligne 19.

2.14 Remarques conclusives

Pour résumer les points à retenir de l'analyse de la séquence E.02, l'annonce par la scripte du temps standardisé projette des activités se déroulant dans quatre espaces distincts. Cette projectibilité est rendue manifeste par les tours du réalisateur adressés à des participants travaillant à différents aspects pratiques de la prise d'antenne :

- Le *générique* d'abord par une adresse du réalisateur à un opérateur ralenti présent en régie mais avec lequel il est impossible de communiquer sans microphone.
- Le *plan d'entrée*, en direct, consécutif au générique, par une adresse à un cadreur situé sur le bord du terrain derrière une caméra filmant une partie du public.
- Le *commentaire du plan d'entrée* ou lancement du programme par une adresse aux commentateurs² (lesquels sont par ailleurs mentionnés comme les figurants du plan suivant).
- L'*entrée des acteurs* sur le terrain par une adresse à l'assistant-réalisateur situé à la sortie des couloirs du stade. La gestion de l'entrée des acteurs est absolument centrale dans la synchronisation de la prise d'antenne avec l'entrée en scène des acteurs. C'est la seule et dernière occurrence de maîtrise (temporelle) sur le contenu des plans lors du direct (hors interview). L'entrée des acteurs sur les terrains flux temporel propre à

pression d'un bouton sur le pupitre du poste de commentaire, 3) l'utilisation du microphone, et donc du canal *on*, qui rend accessible le tour de parole à l'ensemble des membres du dispositif. Après la prise d'antenne, seule l'utilisation du canal privé (2) rend possible l'échange entre commentateurs et réalisateur. Des requêtes peuvent néanmoins être formulées tacitement à l'antenne par les commentateurs *via* leur microphone (3). La caméra du poste de commentaire étant « décrochée » au coup d'envoi, des interactions visuelles depuis la tribune de presse sont impossibles.

¹ Cf. 2.3.

² Lesquels commentateurs sont par ailleurs mentionnés comme figurants du plan suivant la séquence d'entrée des joueurs.

l'activité des participants sur le terrain qui n'a pas à voir avec le temps standardisé ni avec la temporalité inhérente aux impératifs télévisuels.

Je ne vais pas m'intéresser à l'entrée dans le programme par le générique mais plutôt à la manière dont la mention du temps standardisé projette l'entrée du dispositif dans le direct et la descriptibilité des scènes filmées en direct. À ce titre, c'est au plan d'entrée suivant le générique et non à la prise d'antenne *stricto sensu* que je m'intéresserai.

Dans les sous-parties qui suivent, je vais d'abord étudier la façon dont la régie parvient à synchroniser l'activité de captation visuelle et sa description par le commentateur avec le moment de la prise d'antenne. Dans un second temps, je m'attacherai à décrire le travail de synchronisation des acteurs filmés (joueurs, arbitres) avec le temps de l'horloge. Si le premier point a été présenté comme une dimension importante de la réalisation du direct (Broth, non publié), le second m'apparaît comme un domaine d'investigation nouveau et spécifique à la réalisation d'un événement en temps-réel. Il permettra à ce titre de poursuivre une démarche réflexive sur la captation des situations naturelles.

2.2 Coordonner la production du plan d'entrée avec le commentaire

Dans cette sous-partie, je vais m'intéresser à la façon dont les deux dimensions du compte-rendu s'ajustent, moment par moment, face à la nature changeante de la situation dans le but de produire un plan d'entrée qui intelligible. Pour ce faire, les membres de la régie doivent coordonner les deux dimensions du compte-rendu participant de la description de la scène :

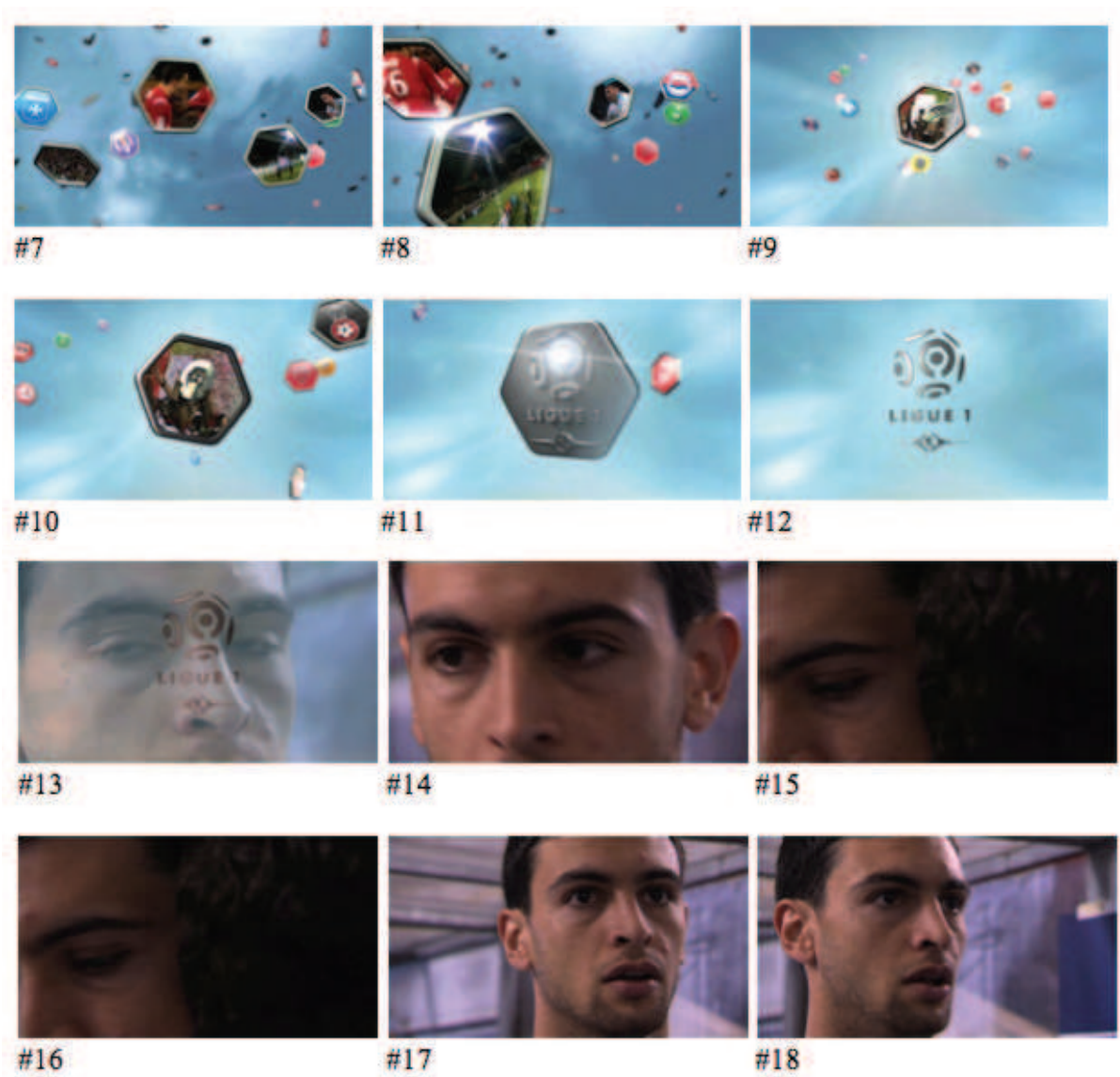
- la *dimension visuelle du compte-rendu*, par le travail de cadrage instruit depuis la régie. C'est ce que le téléspectateur voit.
- la *dimension verbale du compte-rendu*, laquelle est menée depuis la tribune par le commentateur, en perception directe, mais doit toujours être articulée à ce que le téléspectateur est en mesure de voir sur son écran de télévision, puisqu'il n'a pas accès au hors-champ¹.

2.21 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(E.03) visage pastore_GBPSG



¹ Il n'a pas accès au hors-champ visuel mais toujours au hors-champ sonore, ce qui permet notamment d'entendre les cris des spectateurs du stade annonciateurs de la tenue d'un événement à *voir* hors-champ.



La séquence choisie correspond à l'ouverture d'une rencontre opposant les Girondins de Bordeaux au Paris Saint-Germain¹. L'image #1 est la première image effective du programme, celle du générique de la compétition. Ce générique se déroule jusqu'à faire apparaître, en image 12, le logo de la compétition. Par un fondu enchaîné, le programme s'ouvre en plan serré sur les yeux d'un joueur (fig. #13) puis s'élargit à son visage jusqu'à l'image #18. À partir de l'image #13, le journaliste prend la parole : « Le regard de Javier Pastore pour débiter ce dernier match de la treizième journée de Ligue 1. »

¹ Ce match entre Bordeaux et Paris prenait une dimension particulière. Il s'agit en effet du premier passage du club sur Canal+ le dimanche soir depuis son rachat récent par un investisseur étranger, dont les moyens financiers rendent possible d'envisager un développement du club et, par extension, du championnat de France de football dont Canal+ détient alors l'exclusivité des droits de diffusion. Les joueurs du PSG sont au centre des préoccupations des journalistes de la chaîne et du réalisateur. Un joueur, Javier Pastore, pour lequel les nouveaux dirigeants ont consenti un investissement financier important est symbolique de ce renouveau du Paris Saint-Germain.

2.22 L'orientation du plan vers sa description par la commentateur

L'analyse séquentielle des interactions qui précèdent la diffusion de ce plan d'entrée me permettra de montrer comment celui-ci est produit conjointement par les membres de la régie. Je m'intéresserai en particulier à la manière dont l'articulation entre le plan et sa description par le commentateur est accomplie.

(E.031) des parisiens_GBPSG_205819-205838

```
1      # (0.2)
      fig      #1
      cal6     <<plans joueurs bordelais sortie couloirs-->
2  REA      allez la seize/ (.) des parisiens la seize(.)
3      an@dré (0.3) des parisiens (.) (les) bordelais&
      cal6     ->@panoramique vers couloirs-->
4  REA      &je m'en tape @ (.) vas-y# i' vont arriver (0.4)&
      cal6     ->@plans de couloirs/cal6 court vers parisiens-->
      fig      #2
5  REA      &vas-y andré j'ai besoin de ça: pour la prise
6      d'antenne
7      (0.7)
8  REA      micka en place combien de temps//
9      (.)@
      cal6     ->@trouve des joueurs parisiens-->
10 SCR      dan::s' une minute//
11      (0.4)
12 REA      oui sei@#ze (.) les stars seize (0.3) derrière seize&
      cal6     ->@plan stabilisé d'un joueur parisien (ceara)
      fig      #3
13 REA      &(2.2) tu vas être avec pastore (.) avec menez
```


Plan de la porte des vestiaires du Paris-SG (ca17)

Plan des joueurs bordelais (ca16-André)



#1

Plan des joueurs bordelais en sortie de couloirs (ca9-steadycam)

Plan de couloirs non stabilisé (ca16)

Plan des joueurs parisiens (Ceara sur ca16)



#2



#3

Le réalisateur dispose de trois caméras portables, dont une steadycam pour couvrir la rencontre. Seules ces caméras permettent de traiter avec suffisamment de souplesse le hors-champ d'avant-match, constitué d'actions se déroulant à la lisière des couloirs et de la

pelouse, du dehors et du dedans¹. En ouverture de la séquence (fig. 1), les joueurs de Bordeaux (en tenue bleue marine pour les joueurs, rouge pour le gardien de but) attendent en sortie de couloirs. Ils sont alors filmés pour les joueurs les plus proches de la sortie par la caméra 9 (steadycam) et pour les joueurs en fin de ligne par la caméra 16. La 16 produit un plan d'un joueur encore dans l'espace des couloirs, espace manifestement sous-éclairé, ce qui rend impossible la prise de ce plan d'un point de vue technique. Les joueurs parisiens (en tenue blanche et rouge) sont encore dans les longs couloirs étriqués du stade et ne sont pas accompagnés d'une caméra. La dernière portable ca17 est en effet restée à la porte du vestiaire du Paris SG, en attente de la sortie de l'entraîneur de l'équipe.

En ligne 1, devant le constat de l'absence de plan donnant à voir les joueurs parisiens, le réalisateur formule une requête à l'attention du cadreur de la caméra 16 afin qu'il filme les joueurs parisiens dans les couloirs. L'instruction verbalise une préférence pour des plans de joueurs parisiens plutôt que pour les bordelais. Elle est tout de suite remplacée dans l'anticipation/le cadre d'une prise d'antenne (à venir), celle-ci qui *doit (devant)* s'opérer sur des joueurs parisiens. Le réalisateur a « besoin » de ce plan pour réaliser une prise d'antenne conforme aux exigences éditoriales vis-à-vis l'événement. A partir de la ligne 4, le cadreur 16 (André) débute la seconde partie de cette action instruite en abandonnant le plan sur le joueur bordelais pour aller chercher des joueurs parisiens. Ce déplacement du cadreur dans les couloirs implique une période d'instabilité du plan de sa caméra durant laquelle le cadreur n'est pas en mesure de proposer un plan².

Le tour suivant, en ligne 8, est encore un tour du réalisateur, produit 0.7s après le précédent. Il se décompose en deux TCU, une requête de préparation adressée à l'un des cadreurs³, une demande de rappel du temps restant avant la prise d'antenne. La présence comme seconde TCU d'un même tour articulée à une requête donne à l'enracinement du temps standardisé dans l'activité de réalisation. La recours au temps standardisé sert ainsi de ressource à l'action : il permet au réalisateur d'ajuster la temporalité des membres de la régie

¹ La steadycam permet certes d'accompagner les joueurs à l'intérieur des couloirs mais ne permet pas de descendre des escaliers en raison de poids et de la taille du dispositif engendrant un encombrement trop important pour des espaces exigus comme le sont ceux de la plupart des couloirs de stades.

² A l'inverse, le steadycamer (ca9), de par son appareillage de stabilisation, est en mesure de se déplacer tout en proposant un plan. C'est la raison pour laquelle il est situé en sortie de couloirs-entrée de pelouse de manière à accompagner les joueurs lorsqu'ils se déplaceront pour entrer sur le terrain.

³ Il s'agit en l'occurrence du cadreur de la caméra 3 filmant en continu l'état-major parisien, installé en tribune présidentielle. C'est la première fois qu'on peut voir les nouveaux dirigeants parisiens en direct sur la chaîne lors d'un match de leur équipe. Leur présence en tribune constitue une part importante de l'événement.

avec celle des joueurs filmés. Cela lui permet d'avoir des exigences de cadrages qui soient adaptées à la situation filmées au regard du temps restant avant la prise d'antenne.

Le « oui seize » de la ligne 12 apparaît à ce titre à la fois relié au tour de la scripte qui précède (l. 10) et à la découverte des joueurs parisiens dans les couloirs du stade par le cadreur. La prise en compte du temps restant avant la prise d'antenne rend possible l'instruction d'un renouvellement du cadre et une spécification de la consigne. Le « oui seize » valide la réalisation par le cadreur de la deuxième partie d'une paire initiée en ligne 2 (« des parisiens ») avant même que le plan ne soit stabilisé sur un joueur. C'est l'entrée d'un joueur parisien en tant qu'il appartient à la catégorie parisien qui est validée par le réalisateur. Le cadreur stabilise son plan sur le premier joueur parisien à y être entré, en l'occurrence Ceara qu'on peut voir en figure 3. Cette stabilisation du plan est immédiatement corrigée par le réalisateur qui spécifie sa requête, afin que ce soit des « stars » qui apparaissent dans le plan plutôt qu'un simple joueur parisien. Cette requête vient renouveler la sollicitation quant à l'appartenance catégorielle des participants du plan par une forme de glissement catégoriel. Elle permet ainsi d'isoler une classe de joueurs parmi celle des joueurs parisiens, le joueur actuellement filmé n'étant reconnu comme membre de plein droit de la catégorie « star ». La requête, que je désignerais par le terme d'« ajustement catégoriel », est indexicalement liée à l'espace vécu du cadreur qui permet au réalisateur d'invoquer des objets qui n'apparaissent pas actuellement dans le plan et qui sont donc, de fait, invisibles depuis la régie. La spécification se poursuit ensuite dans ce tour par le recours à des noms propres de joueur. L'instruction est à nouveau énoncée par la formulation d'une configuration d'état de choses à venir, une situation engageant le cadreur et le joueur qu'il filme. Dans ce cas, le « être avec » ne consiste pas seulement en une contiguïté spatiale mais, de façon plus essentielle, en un lien visuel.

L'ajustement catégoriel est à comprendre en deux temps. Une première partie de la paire est constituée par la formulation d'une instruction de cadrage par le recours à une catégorie (et *in fine* à un nom propre, l. 12). La seconde partie de la paire consiste en la production visuelle d'un plan donnant à voir un nouvel objet focal conforme aux réquisits de l'instruction. Cet ajustement sous la forme action instruite (Garfinkel, 2002) n'est cependant rendu possible que par une proposition préalable du cadreur qui donne à voir au réalisateur un élément stabilisé qui permet au réalisateur de saisir la nature de la situation physique dans laquelle le cadreur est engagé. C'est donc la mise en œuvre initiale d'un plan qui permet

l'ajustement. Ces considérations tendraient à pondérer une distinction trop rigide entre les deux schémas séquentiels potentiellement à l'œuvre dans la production d'un plan, à savoir le modèle de la production-approbation (« *proposition-acceptance* », Broth, 2009) et le modèle de l'action instruite. L'étude empirique des procédures de coordination donne ici à voir l'articulation entre production du plan par le cadreur et formulation de l'instruction par le réalisateur comme un travail conjoint de coordination moment par moment dans l'accomplissement du plan.

La verbalisation répétée du temps standardisé sert d'appui à la production du cadre. Elle permet de procéder à une évaluation tacite de ce qu'il est possible de faire, dans le temps restant avant la prise d'antenne, afin de passer un plan qui stabilisé *et* conforme à la perspective que les membres adoptent sur l'événement. Ce travail de recherche, d'ajustement et d'éditorialisation de la prise d'antenne doit, par nature, être effectué en amont de celle-ci. Mais il ne peut pas non plus être produit trop prématurément en raison de la nature changeante de la scène filmée. Il faut tenir compte des contingences de la situation filmée tout s'ajustant aux contraintes liées à la rigidité de l'heure de la prise d'antenne. À ce titre, la verbalisation d'une durée exacte est utilisée comme ressource pour l'action en ce qu'elle permet un ajustement des requêtes de cadrage à la nature du contexte de la scène filmée dans laquelle évolue le cadreur et une coordination entre cadreur et réalisateur dans la production d'un plan maîtrisé en ouverture du programme.

2.23 « Vingt secondes ! »: orientation pratique du cadrage et descriptibilité du plan à venir

L'extrait suivant (E.032) va me permettre d'aborder en détail comment cet ajustement catégoriel-visuel est articulé au temps standardisé par le recours au compte-à-rebours produit par la scripte. On y voit comment le réalisateur instruit le travail de cadrage en projetant sa descriptibilité à venir.

(E.032) visage pastore_GBPSG_205858-205911

```

1      # (0.2)
      fig #1
2      REA visage pastore andré
      cal6 <<marche le long des joueurs du paris-sg-->
3      (1.0)
4      SCRp vingt sec[ondes]
5      REA [va t']placer [va t'placer ]va&
6      SCRc [vingt secondes//]
7      REA &t'pl[acer va@ t'placer]
8      SCRc [ér un à@ venir ]
      cal6 ->@trouve pastore et zoom visage-->
9      (0.3)
10     LSM1 ér un f [calé]
11     REA f°[past]o@#re [public bordeaux]°f
12     SCRc [attention vingt] fsecondes
      réa lpresse bouton JOU-----f
      cal6 ->@plan visage pastore-->
      fig #2
13     (1.8)
14     REA f°je sors sur pastore°f
      réa lpresse bouton JOU----f
15     (2.8)

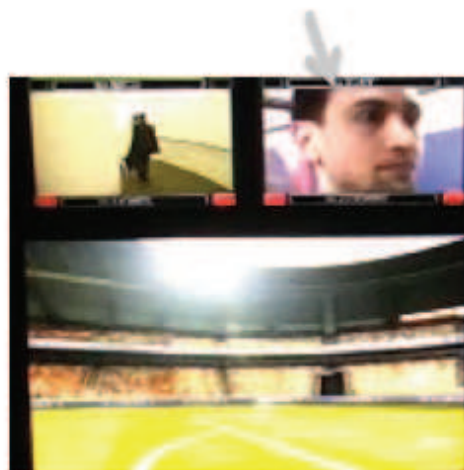
```

Plan de couloirs non
stabilisés.
ca16 cherche Pastore



#1

Plan de Pastore



#2

Il s'agit ici de la suite du fragment précédent. Le découpage proposé débute avec l'énoncé d'une instruction de cadrage à l'adresse du même opérateur de la caméra 16.

L'instruction de cadrage s'est encore affinée : elle ne vise pas une personne ou un collectif mais une partie d'un joueur désigné par son nom propre (« Pastore »)¹. Il s'agit ainsi d'une consigne instruisant la valeur du plan requis par le réalisateur pour l'entrée dans le programme. Je vais analyser comment ces instructions sont articulées à la formulation du temps et à la ressaisie de l'image par le commentaire.

Deux scriptes travaillent au compte-à-rebours dans cette séquence. L'une (SCRC²), présente dans le car-régie aux côtés du réalisateur, produit un décompte avant la *prise* d'antenne. L'autre (SCRp³), à distance, en régie finale à Paris dans les locaux de la chaîne, produit un décompte avant le *rendu* d'antenne du programme en cours de diffusion. C'est ainsi qu'il faut comprendre la synchronie entre les tours des deux scriptes : le plan d'entrée ne représente pas simplement un travail de coordination temporel entre les membres de la régie travaillant à la production du match, mais aussi entre la régie en tant qu'entité et le programme adjacent. Il s'agit donc encore d'une coordination à distance, cette fois uniquement pour la transmission du flux d'images, sans souci du contenu.

À cette complexité des deux instanciations du décompte s'ajoute celle du double-décompte produit dans le car-régie. Le premier, produit conjointement par les deux scriptes, entre les lignes 17 et 45, est un décompte de la prise d'antenne réelle qui débute par l'introduction du générique. Le second décompte, assuré uniquement par la scripte de la régie mobile, est celui de la fin de la séquence de générique. Il projette la sortie vers le premier plan de direct du programme⁴.

On retrouve ici l'appariement entre verbalisation d'un temps standardisé par la scripte (l.3) et formulation d'une instruction à l'adresse d'un cadreur (l.4-6), typique de la dimension projective des formulations du temps. Le seuil des vingt secondes représentant la dernière occurrence de verbalisation du temps standardisé avant le compte-à-rebours seconde par

¹ La connaissance du nom des joueurs est une compétence de membre nécessaire à l'identification des acteurs qui figureront dans un plan rapproché (cf. Broth, à paraître), cette identification des participants étant essentielle à un compte-rendu intelligible de la situation. Cette connaissance ordinaire et allant de soi est rendue observable dans le corpus par l'apparition de problèmes récurrents dans l'identification des joueurs qui perturbent la coordination entre le réalisateur et les cadreurs. À cet égard, durant le match, les numéros de maillot, plutôt que les noms de joueurs, constituent des ressources privilégiées dans l'activité d'identification préalable à la captation en plan rapproché car ils sont immédiatement mobilisables sans connaissance préalable (si ce n'est, bien sûr, la capacité à reconnaître des chiffres).

² SCRC pour Scripte dans le Car-régie, c'est-à-dire dans la régie mobile accompagnant l'événement.

³ SCRp pour Scripte en régie finale à Paris.

⁴ En ce sens, la prise d'antenne *en direct* s'opère après le lancement d'une séquence préenregistrée à la durée connue, ce qui tend à valider le rapprochement précédemment établi avec les cas de décompte étudiés par Broth (non publié).

seconde, c'est aussi la dernière occasion pour le réalisateur de formuler des instructions sans chevaucher un tour de la scripte. La verbalisation du temps s'introduit dans le flux courant des instructions données par le réalisateur. Contrairement au cas étudié dans la séquence 1.02, cette formulation ne vient pas interrompre le flot des consignes. Elle s'insère au contraire dans l'écologie de l'instruction qu'elle vient reconfigurer. L'instruction de cadrage de la ligne 1 tient à la valeur de plan à venir. La scripte (SCRp, à Paris) insère son tour de décompte au sein d'un silence alors que le tour d'instruction est complété.

La formulation du temps modifie et spécifie la nature de l'instruction. Celle-ci prend en effet une dimension située, dépassant l'énoncé abstrait d'une valeur de plan à venir, en tenant compte de l'engagement du cadreur dans une situation pratique et matérielle. Les consignes de valeur de plan de la ligne 1 deviennent des instructions de placement (l. 5), le réalisateur restituant l'espace des couloirs par la perception que lui offre le retour de la caméra de l'opérateur auquel s'adressent les consignes¹. En ligne 1, le cadreur est en mouvement dans les couloirs afin de produire le cadre instruit et ne propose pas un plan stable susceptible de passer à l'antenne (fig. #1). Le placement du cadreur à l'endroit requis par le réalisateur apparaît comme un réquisit à l'effectuation de la consigne initiale tenant à la nature du plan. Si la consigne de la ligne 1 se présente sous la forme de la description prospective, la formulation de la ligne 4 qui intervient après l'énoncé du temps standardisé est un directif, dont l'emploi de l'impératif et la répétition donnent la mesure de l'urgence de la situation. Le plan de Pastore est enfin produit en ligne 12 (fig. #2), après que l'opérateur ait trouvé le joueur dans les couloirs, isolé le visage comme objet focal et fait le point.

La scripte du car-régie (SCRc) s'oriente vers la séquence à venir la plus proche, à savoir le générique, en réponse au signal des « vingt secondes » produit par la scripte de la régie finale en demandant confirmation du calage de la séquence de générique (l. 8). Cependant, le réalisateur est uniquement focalisé sur le plan de direct qui suit, qui implique sa captation, sa mise en séquence avec le plan suivant et sa descriptibilité par et pour les commentateurs. Il s'oriente d'abord vers sa captation par les consignes que je viens de décrire, et, ensuite, se projette vers la description de ce plan par les commentateurs selon des modalités proches de celles analysées dans le fragment précédent. Il indique ainsi aux commentateurs quels seront les deux premiers plans de direct. Ces indications sont minimales et ne sont pas insérées dans une phrase. Les deux TCU du tour désignent les plans à venir dénommés selon leur contenu et

¹ Cas similaire à ce qu'on a vu dans la séquence précédente.

sont ordonnées tels qu'ils apparaîtront *in fine* à l'antenne. L'ordre des formulations de plan rejoint ainsi l'ordre projeté des plans à l'antenne¹. Il s'agit d'une anticipation sur le contenu au moment même où l'opérateur ca16 parvient à trouver le joueur visé et à stabiliser son plan. « Pastore » pour l'un en référence au nom du joueur filmé et « public Bordeaux » désigne l'une des tribunes de supporters de l'équipe de Bordeaux². Elles fixent pour le réalisateur l'ordre des premiers plans pour le réalisateur en même temps qu'elle projette leur commentaire par le journaliste. Formulés comme tels, les plans servent ainsi de ressources pour leur description à venir à l'antenne et pour l'articulation du récit journalistique. Face au chevauchement produit par le tour de la scripte, le réalisateur reformule le plan à venir par une phrase n'indiquant cette fois que le premier plan de la séquence.

¹ Ceci est un élément supplémentaire dans l'affirmation du lien entre instruction et production de plan puisqu'il existe non seulement un lien catégoriel entre l'instruction et l'action mais aussi une congruence séquentielle.

² Il s'agit là d'une occurrence d'une pratique routinière de symétrisation des appartenances catégorielles à chaque équipe en début de programme, pratique à rapprocher de la production visuelle de l'opposition des camps dans les débats politiques télévisés (Bovet et Terzi, 2011 : 238-240).

2.24 Le compte-à-rebours : derniers ajustements et stabilisation du plan.

(E.033) visage pastore_GBPSG_205911-205940

```

16  SCRp  di:x:
17        (0.2)
18  SCRc  [neuf]
19  SCRp  [neuf]
20        (0.4)
21  SCRc  [huit]
22  SCRp  [huit]
23        (0.4)*
      réa      *preview cal6-->
24  SCRc  [s[[ept]]]
25  SCRp  [s[[ept]]]
26  REA    [[j'a]]rrive la seize la une [j'arri]ve
27  SCRc                                     [si:x ]
28  SCRp                                     [si:x ]
29        (0.5)
30  SCRc  [cinq]
31  SCRp  [cinq]
32        (0.5)
33  SCRc  [quatre]
34  SCRp  [quatre]
35        (0.4)
36  SCRc  [trois]
37  SCRp  [trois]
38        (0.6)
39  SCRc  [deux]
40  SCRp  [deux]
41        (0.6)
42  SCRc  [un:] =
43  SCRp  [un:] =
44  REA    =top
45        (.)
46  SCRc  top
47        (0.2)
48  SCRp  top à vous//
49        (.)
50  REA    b[on mat]#@ch
51  SCRc  [neuf ]
      fig      #3
      cal6      ->@zoom yeux pastore

```



```

52      (0.4)@#(.)
      cal6      ->@plan yeux pastore
      fig      #4
53  SCRe huit=
54  PROD =bon m[atc à toi]
55  REA      [oui la s]eize=
56  SCRe =sept=
57  REA      =oui la s@eize=
      cal6      ->@dézoom visage-->
58  SCRe =si@x=
      cal6      ->@plan visage pastore-->
59  REA      =serre [serre] serre @andré ses yeux@#=
60  SCRe      [cinq ]
      cal6      ->@zoom yeux<<<<@plan yeux pastore-->>
      fig      #5
61  SCRe =quatre
62      (0.8)
63  SCRe trois
64      (0.3)
65  REA fregarde bienf=
      réa      fbouton JOU--f
66  SCRe =deux
67      (0.7)
68  SCRe un
69      (0.6)
70  SCRe go:\
71      (0.2)
72  REA bouge pas
73      (0.6)@*#(0.7)
      réa      (R1@16)
      réa      ->*
      fig      #6
74  JOU le regard de javier pastore/ pour débiter ce: dernier
75      match de la treizième journée de ligue un

```



Alors que le compte-à-rebours seconde par seconde débute (l. 16), aucun tour de parole n'est pris. Le dispositif est mis en attente jusqu'à la prise d'antenne. Le réalisateur met le plan de direct de sortie de générique en *preview* (l. 23) de façon à anticiper sur le fondu-enchaîné initial. Immédiatement après avoir entré le flux de la caméra 16 en *preview*, il rappelle l'ordre des deux premiers plans de direct. Il le fait cette fois non pas par l'annonce du contenu des plans à venir, mais par la mention d'un numéro (l. 26, « j'arrive la seize, la une j'arrive »). La mention du numéro apparaît ici non seulement comme un rappel de l'agenda mais aussi comme un terme d'adresse au cadreur. « J'arrive la seize » s'apparente en effet à la formulation d'une requête de stabilité à l'adresse du cadreur en charge de la caméra ayant ce numéro dans le dispositif. Le numéro utilisé comme terme d'adresse permet au cadreur de se savoir destinataire de l'ordre comme c'est le cas pour l'usage d'un nom propre. Il rend également disponible l'adressage de la requête à l'ensemble des membres du dispositif qui peuvent ainsi s'adapter l'évolution à venir du programme, quelque soit la connaissance de chacun concernant les noms des différents participants¹.

¹ On peut ainsi distinguer la mise en ordre des plans par le recours à des numéros adressée aux cadreur (l. 26) et la mise en ordre par formulation de leur contenu adressée au journaliste (l. 11). L'une a valeur d'instruction et

Le tour est enchâssé dans le compte-à-rebours des deux scriptes. Le tour du réalisateur vient chevaucher les tours des scriptes avant que ceux-ci ne viennent chevaucher le tour non complété du réalisateur, signe de l'autonomie du décompte vis-à-vis de l'ordre conversationnel ordinaire. Le décompte avant générique se termine et débute un nouveau décompte, celui de la fin du générique et du plan d'entrée. Alors que le dispositif semble stabilisé et que le plan de la caméra 16 (#3) a été accepté par le réalisateur, le cadreur 16 produit un léger zoom et resserre le plan sur les yeux du joueur Pastore. Le plan stabilisé en ligne 58 (#4) est compris comme une proposition de plan par le réalisateur qui valide la accepte la proposition en ligne 55 et 57. Malgré ces deux tours d'acceptation, l'opérateur dézoome et revient à la valeur de plan initialement définie (l. 57-58). Le réalisateur formule alors une instruction quant à la valeur de plan par l'usage d'un impératif répété à deux reprises et par la mention du contenu du plan désiré (« ses yeux »). Le cadreur répond à l'instruction par un zoom et un retour à la valeur de plan précédemment proposée. Le plan des yeux de Pastore (#5) est stabilisé.

Dans ce contexte de forte pression temporelle, les instructions ont d'abord une dimension verbale de catégorisation. Elle tiennent ainsi en la formulation d'un objet focal et donc de la valeur de plan donnant une visibilité à cet objet. A cet égard, j'ai parlé d'ajustement catégoriel pour rendre compte de la manière dont les participants prennent appui sur les verbalisations du temps restant pour produire interactionnellement, moment par moment, un plan adéquat. Le terme d'ajustement catégoriel permet de rendre compte du lien qui existe entre les catégories utilisées par le réalisateur dans la formulation de ses instructions et le cadrage produit en retour par le cadreur. Le cadrage apparaît ainsi comme une paire dont la première partie serait une « formulation d'un plan à venir », à valeur descriptive et prescriptive, et la seconde partie serait son accomplissement par le travail de délimitation du cadre, que ce soit par les déplacements dans l'espace du cadreur (l.1 à 7) ou par son travail sur la focale de la caméra (l. 7 à 59).

La ressaisie de cet appariement au sein d'un ordre séquentiel permet de rendre du compte du lien entre l'allongement progressif de la focale de la caméra et l'usage de plus en plus restrictif des termes utilisés pour décrire l'objet à y insérer. Cette transition s'opère de

projette la captation visuelle d'un objet et l'autre a valeur de description prospective, projetant le commentaire du plan ainsi instruit.

façon graduelle en trois temps : dans un premier temps par le passage de la désignation d'un individu générique appartenant à un collectif (« joueur parisien ») au recours à une catégorie d'appartenance plus restrictive (« les stars »), puis par le passage de cette catégorie désignant un collectif d'appartenance à la désignation d'un individu par le recours à un nom propre permettant de l'identifier (« Pastore »), et, enfin, par la mise au point sur un phénomène pertinent par la délimitation des bordures du cadre (« visage Pastore » puis « ses yeux »).

Cet allongement de la focale, s'il vient cacher une grande partie de la réalité accessible au moment précis de la prise d'antenne, rend possible le lancement du journaliste pouvant utiliser cette image circonscrite comme support à sa description initiale¹.

2.25 « Go ! » : l'éditorialisation du plan d'entrée comme production conjointe

La valeur de plan nouvelle sur les yeux de Pastore engage un possible ajustement de la description verbale des commentateurs au phénomène filmé. Le réalisateur attire ainsi l'attention du journaliste sur ce cadre renouvelé par le directif « regarde bien » (l. 65) qui vise le retour de la caméra 16 rendu observable sur le poste de commentaire par la *preview*. Le décompte se termine et vient le « go » de la scripte marquant l'instant de la sortie du générique et du premier plan de direct (l. 70). Ce signal de départ projette le lancement du flux du programme de direct dans ses deux dimensions de compte-rendu visuel et de compte-rendu verbal.

Il projette d'abord une dernière demande explicite de stabilisation de plan (l. 72) préalable à la sortie du générique vers le plan 16. La requête de stabilité apparaît comme le terme de l'accomplissement du processus de cadrage constitué conjointement par le cadreur et le réalisateur. Les yeux de Pastore apparaissent à l'antenne, en fondu-enchaîné avec le logo de la compétition visible en fin de générique (l. 73, #6). Cette apparition des yeux de Pastore à l'antenne produit un nouvel ordre en engageant l'ouverture des commentaires du journaliste². 0.7s après le début de l'apparition des yeux de Pastore à l'antenne, le journaliste produit son

¹ On peut voir là un argument contre Blociszewski (2007) dans sa critique de l'usage des plans serrés dans la réalisation du football. Les plans serrés viennent certes masquer une partie de l'action, mais par leur délimitation resserrée, ils servent d'appui à la production de description verbale de phénomènes participants de l'intelligibilité de la scène filmée. Le chapitre 4 de cette thèse, consacré à la production du compte-rendu de l'attribution du carton jaune, montrera comment les plans serrés participent de l'intelligibilité scénique de la situation filmée par la production de paires catégorielles d'ordre visuel.

² Cf. Licoppe (2010) pour une analyse de la notion d'« apparition médiatisée » comme initiation d'une suite séquentielle avec le cas des sonneries téléphoniques.

lancement en *on*. Pour ce faire, il prend appui sur le plan des yeux du joueur Pastore passant actuellement à l'antenne pour débiter le travail de commentaire de la rencontre (l. 74-75). Il se ressaisit du plan rendu observable par le travail conjoint du réalisateur et du cadreur de la caméra 16 pour débiter le commentaire de l'événement : « le regard de Javier Pastore pour débiter ce dernier match de la 13^{ème} journée de Ligue 1 » (l. 74-75).

Le plan, produit légèrement en amont du commentaire (l. 60), est utilisé à la fois comme thème et comme ressource du commentaire dans son lancement de la diffusion de la rencontre. En tant que thème, le commentaire opère un glissement dans les modalités de description du plan. L'instruction du réalisateur fournissait une description du plan dans des termes physicalistes (« ses yeux », l. 59) permettant d'isoler au sein du cadre le phénomène à capter. Celle du journaliste décrit le même plan dans les termes intentionnalistes d'un regard, susceptible d'acquiescer une signification au sein du récit de cet événement¹.

Ce faisant, le journaliste ouvre non seulement la suite séquentielle d'un récit à venir, mais il traduit les termes de référence à l'objet « yeux de Pastore », mobilisés dans le contexte professionnel de l'élaboration du cadrage, dans les termes d'une visée, resaisissable par la communauté élargie que constitue le public du programme. Cette transition dans les modalités pratiques de description donne ainsi à voir comment la production interactionnelle d'un plan peut être replacée par le journaliste dans un contexte plus large, appartenant au monde social ordinaire. Le glissement dans les termes peut donc être perçu comme une forme d'ajustement au destinataire faisant du public télévisé non pas un agent passif dans la réception d'un message mais un co-auteur dans la production de celui-ci (Duranti, 1986).

L'usage du nom propre du joueur comme allant de soi, faisant de l'identité de Javier Pastore un élément immédiatement intelligible et reconnaissable en même temps qu'elle participe de cette connaissance ordinaire du public, tend à accréditer l'idée d'une coparticipation du public à l'éditorialisation du match². La visibilité du joueur Pastore en tant que « star », catégorie dont on a vu qu'elle était saillante dans la production de l'instruction, permet de projeter une reconnaissance directe du joueur. C'est l'appartenance à un monde

¹ En ce sens, on peut concevoir la description et l'instruction du plan de Pastore par le réalisateur comme située dans l'espace vécu et mondain des participants tandis que sa ressaie par le commentateur tend à la faire entrer dans un espace diégétique (Genette, 1972) propre à la narration de l'événement.

² Ceci est une manière de déplacer le lien entre public et ligne éditoriale des journaux écrits (Widmer, 1999) à la télévision. La nature différente de ma démarche, attentive au déroulement séquentiel de l'action en situation, tient pour partie aux propriétés séquentielles inhérentes aux logiques d'éditorialisation télévisuelles du direct, consistant en un ajustement continu au déroulement de l'action.

commun, comprenant public et membres de la régie, qui fait de « Pastore » un objet reconnaissable et mobilisable dans des contextes d'activité distincts par le recours à son nom de famille. La visibilité de la « star » apparaît ainsi à la fois comme une ressource pour la coordination des techniciens et comme le résultat d'un travail d'éditorialisation. La reconnaissance de Pastore est tour à tour un support pour la production de la visibilité des phénomènes par le cadrage (dans la formulation des instructions de cadrage du réalisateur à l'adresse), un appui pour la description du journaliste (qui peut ainsi s'appuyer sur la dimension tacite de connaissance des éléments décrits pour produire un lancement ajusté), laquelle sera ressaisie par un public confronté à une personnalité familière. À ce titre, la familiarité du joueur apparaît à la fois comme le résultat d'un processus et comme une participation à ce processus commun unissant la production, depuis ses techniciens jusqu'au journaliste, à son public.

2.26 Remarques conclusives : vers la notion de « formulation de plan »

En tant qu'il constitue un support descriptif pour le lancement d'un programme par le journaliste, le plan d'ouverture apparaît donc comme thème et comme ressource pour le commentaire. Le contexte à décrire est restreint par le resserrement du cadre. Une telle restriction constitue certes une contrainte pour le journaliste qui voit limité le champ possible de son éditorial. Mais il s'agit du même coup d'une ressource en ce qu'elle lui donne un support précis pour le lancement de son commentaire.

Le suivi longitudinal de la production conjointe du plan d'ouverture, depuis les instructions de cadrage jusqu'à sa description, révèle l'absence de toute planification rigide dans le lancement du programme. On y observe plutôt une configuration et reconfiguration constante du contexte par des procédures d'ajustement de la production du plan en fonction des contraintes inhérentes au temps de la télévision et de l'écologie complexe d'un stade devenu lieu de tournage. L'analyse du lien entre formulation des instructions de cadrage et pratique de cadrage donne à voir l'ajustement visuel comme un ajustement catégoriel toujours indexé au temps qu'il reste. Ces pratiques endogènes de catégorisation sont réflexivement liées à l'instruction du cadrage.

Les images produites, une fois à l'antenne et ressaisies par le commentaire, voient leur statut changer. Leur description ne répond plus à l'impératif d'une coordination

professionnelle mais, de façon plus générale, à l'intelligibilité de la scène pour un public distant et au lancement de la narration de l'événement qui débute.

Dans ce travail, pour rendre compte du travail d'ajustement réflexif du réalisateur et du cadreur, et le cas échéant de sa redescription par le commentateur, je parlerai de « formulation de plan », en reprenant l'expression de Goodwin et Goodwin (1996). Une formulation de plan pourra être conçue tour à tour comme la description rétrospective du contenu d'un plan sur l'une des caméras et comme la formulation prospective d'une instruction pour le maintien de cet objet dans le plan ou pour un panoramique le donnant à voir. Cette formulation apparaît alors comme un préalable à la prise du plan, c'est-à-dire à sa sélection et sa diffusion à l'antenne par le réalisateur. Une telle conception permet de concevoir le lien réflexif entre les pratiques discursives en régie et les pratiques de filmage et, ainsi, de rendre compte la dynamique endogène de la constitution de l'ordre narratif du programme. Le commentaire du journaliste, qui utilise les plans qui apparaissent à l'antenne comme des ressources pour le récit, est la partie accessible au téléspectateur de ce parcours des formulations de plan.

2.3 La mise en attente des joueurs comme modalité de synchronisation du dispositif

Reste un problème : que faire si les joueurs s'apprêtent à sortir avant le « go » de la scripte? La temporalité des joueurs étant intrinsèquement déliée de celle de la régie, comment faire si les joueurs sont en avance sur la régie ? Comment concilier les deux agendas et ne pas manquer le plan d'entrée des joueurs ?

Mon propos ici sera de donner à voir le rôle de l'assistant-réalisateur dans la synchronisation des deux temporalités et la dimension corporelle de ce travail de coordination. Sa position spatiale et sa perception directe de la réalité le mettent d'être dans un rapport mondain et corporel avec les participants présents dans les couloirs, qu'ils soient filmés (joueurs, arbitres) ou non (techniciens et notamment cadres). Il peut ainsi guider les cadres dans l'espace et également interagir avec les joueurs et les arbitres en tant qu'éléments composant le cadre. À ce titre, l'assistant-réalisateur a un rôle singulier de représentant physique et moral du dispositif de réalisation auprès des joueurs et de l'arbitre¹.

¹ D'un point de vue plus général, la position physique de l'assistant-réalisateur est également une indication de la perspective qu'ont les membres de la régie sur l'action et de sa localisation dans l'espace du stade. La présence de l'assistant dans les couloirs plutôt que sur le terrain est significative de l'orientation du dispositif vers les couloirs et de la constitution interactionnelle de cet espace comme lieu du déroulement l'action.

2.31 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(E.04) entrée joueurs_OLRCL



#1



#2



#3



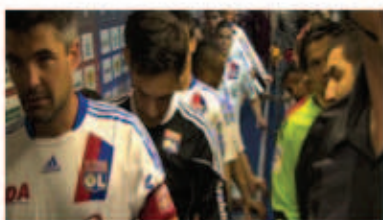
#4



#5



#6



#7



#8



#9



#10



#11



#12



#13



#14

La séquence s'ouvre sur un fondu-enchaîné entre le logo du championnat de France de football de la fin du générique (fig. #1) et un plan serré sur le maillot d'un joueur (fig. #2). Le plan s'élargit progressivement jusqu'à donner à voir l'ensemble des joueurs en maillot blanc

alignés et statiques dans un couloir (fig. #2 à #6). L'arbitre entre dans le plan en figures #7 et #8. Il porte son regard vers les joueurs alignés à l'arrière (fig. #9-10) et initie une marche vers l'avant de l'ensemble des joueurs. L'arbitre sort du plan (fig. #12) et les joueurs de chaque équipe marchent en rang de chaque côté du plan pour en sortir un à un (fig. #13-14). À partir de l'image #2, le journaliste prend la parole : « Et bonsoir à tous vous êtes à Gerland pour le dernier match de la trentième journée où Lyon reçoit Lens, le quatrième reçoit le dix-neuvième au classement, Elie Baup, et forcément objectifs différents. »

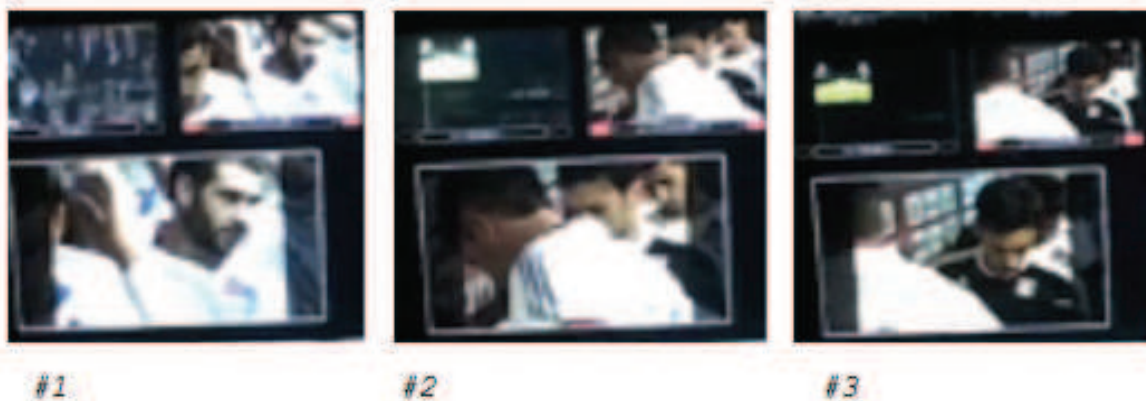
2.32 Changement de cadre de participation et changement d'aspect de l'image

(E.041) entrée joueurs_OLRCL_205647-205705

```

1  SCRp  #une minute trente pour vous lyon\
    cal6  <<plan serré visage des joueurs lyonnais dans les couloirs-->
    fig    #1
2      (0.2)
3  SCRC  [merci\]
4  REA   [merci\]
5      (0.9)
6  REA   ALORS ON SORTIRA SUR LES JOUEURS VESTIAIRES\ AHMED
7      TU ME LES BLOQUES EN BAS: °pour l' moment°\
8      (1.5)
9  ASS   [ça va sur la sei]ze/
10 REA   [arnaud tout ce-]
11      (0.3)
12 REA   hein://
13      (0.6)
14 ASS   (c'est bien) sur la seize/
15      (.)
16 REA   oui c'est top sur la seize mais il faut pas que ça sorte\
17      (0.6) faut être euh (0.3) fau- j' veux prendre l'antenne là#&
    fig                                         #2
18 REA   &(1.1) je veux prendre des plans comme ça:#(0.2)&
    fig                                         #3
19 REA   &baptiste atec\

```

Le fragment présente un appariement assez semblable à celui aperçu précédemment. Le tour de la ligne 6, articulé en deux unités conversationnelles distinctes, est apparié au tour de la scripte de la ligne 1. Se présente en ce sens un schéma « verbalisation du temps standardisé – formulation d’un plan à venir » repérable, caractéristique des comptes-à-rebours en régie. Après les remerciements synchrones (l. 3-4), la prise de parole du réalisateur est préfacée par le marqueur « alors », ayant une valeur d’inférence pratique proche de la situation évoquée plus haut¹. Il peut aussi être considéré comme ayant pour fonction de produire une attention de l’auditoire (Bolden, 2006), en vue de la mise en œuvre concertée d’une action naissante (Bolden, 2008). Les remerciements et la préface en « alors » sont à ce titre liés à la dimension d’ouverture d’activité de la verbalisation de la scripte à distance, qui produit son tour depuis Paris (l. 1). Son tour, le premier de décompte de la séquence, apparaît comme un passage de relai à l’équipe du car-régie en vue de la prise d’antenne. La mise en œuvre d’une action naissante se trouve donc ici liée à la verbalisation d’un marqueur temporel qui se trouve être également un marqueur du passage d’un programme à l’autre.

La première partie de la TCU « on sortira sur les joueurs vestiaires », concerne la nature du plan de prise d’antenne souhaitée par le réalisateur en en mentionnant le contenu à venir, à savoir les joueurs en attente dans les couloirs situés entre les vestiaires et le terrain. La deuxième partie du tour est constituée par une injonction adressée à l’assistant-réalisateur, présent aux côtés du cadreur dans les couloirs. La requête de blocage de la ligne 6 rend observable cette orientation vers l’intérieur plutôt que vers l’extérieur, vers le bas plutôt que le haut², comme plan d’entrée privilégié pour le programme. Cette instruction de blocage,

¹ Cf. 2.12.

² Au stade Gerland de Lyon d’où est extraite cette séquence, les couloirs donnant l’accès des joueurs à la pelouse sont situés sous le niveau de la pelouse. C’est ce qui rend le dispositif haut-bas signifiant ici.

projetée par la verbalisation initiale du décompte, est reliée à la première TCU formulant le plan de prise d'antenne comme plan donnant à voir les joueurs dans les couloirs.

En ligne 9, l'assistant-réalisateur formule une requête d'évaluation du plan produit par la caméra 16 depuis l'entrée du fragment (fig. #1). Intéressons-nous en détail à la réponse du réalisateur (l. 16-19). Cette réponse se décompose en trois unités conversationnelles, engageant les différents participants impliqués dans l'élaboration du plan. La première est adressée à l'assistant-réalisateur. Il produit donc une évaluation du plan, positive (« oui c'est top »), mais conditionnée au maintien des différents éléments du plan dans le cadre. Il recourt à un terme modal pour formuler une prescription (« il ne faut pas que ça sorte »). Celle-ci confère une épaisseur temporelle à l'évaluation puisqu'elle la conditionne à la stabilité dans le temps de la situation filmée : il faut que les joueurs restent là ils sont.

L'articulation entre la deuxième unité (« je veux prendre l'antenne là », l. 17) et la troisième unité de tour du réalisateur (« je veux prendre des plans comme ça », l. 18) reformule le lien entre la prise d'antenne à venir et la production actuelle du plan. L'usage appuyé du déictique « là » fait d'abord référence à la nature située des éléments constitutifs de l'environnement des techniciens, éléments qui, dans le même temps, composent le plan par lequel le réalisateur perçoit la scène. Cette indexicalité de la situation captée est immédiatement traduite dans la troisième partie de l'unité conversationnelle en des termes visuels par la référence aux modalités pratiques de sa captation, c'est-à-dire à la production d'un plan de la scène perçue.

D'un point de vue grammatical, ce glissement du « là » au « ça » tient à l'usage distinct de ces deux indexicaux, l'un sous une forme adverbiale désignant une situation, et l'autre sous une forme pronominale désignant un objet. D'un point de vue pratique, les propriétés indexicales de la situation dans laquelle sont engagés les techniciens par l'adverbe « là » se voient reformulées par le réalisateur en une référence à un plan, conçu comme objet reproductible, par l'usage du pronom « ça ». Dans un cas, il est fait référence à la situation spatiale et mondaine dans laquelle sont engagés les techniciens et les joueurs. Dans l'autre, référence est faite au plan qui donne à voir cette situation. La symétrie entre TCU 2 (« je veux prendre l'antenne là ») et TCU 3 (« je veux des plans comme ça ») rend manifeste une reprise en TCU 3 des éléments linguistiques rendus disponibles par l'ordre du réalisateur en TCU 2. Celle-ci porte également sur la prosodie par l'accentuation des deux déictiques placés en fin de chaque unité conversationnelle.

Cette transformation de la référence est à relier à l'appariement différencié des deux unités conversationnelles. En adressant ses ordres à l'assistant-réalisateur puis au cadreur, le réalisateur modifie l'objet auquel il est fait référence en fonction de la prise distincte que les deux participants ont sur le monde. Si l'assistant-réalisateur et le cadreur investissent un même espace, l'assistant-réalisateur est en effet le seul à percevoir l'environnement en perception directe et à se mouvoir dans le monde *en tant que* monde ordinaire. Le cadreur, qui perçoit l'environnement à travers le retour de sa caméra, entretient donc un rapport au monde médiatisé par l'image. Par le changement d'adresse des lignes 18-19, le réalisateur opère ainsi un passage d'une situation matérielle ordinaire, celle de l'espace partagé par les techniciens et les joueurs, à sa représentation visuelle à destination d'un public. Ce passage correspond aux modalités pratiques et perceptives différenciées d'accès au monde selon les participants avec lesquels il entre en interaction. L'adresse aux différents techniciens demande ainsi une adaptation constante non seulement à l'environnement mais aussi aux modes de perception de l'environnement de chacun des participants auquel le réalisateur s'adresse.

Ce changement d'aspect des images apparaissant à l'écran selon les formulations du réalisateur est fondamental pour saisir la dimension située de la perception du réalisateur et la modification de sa structure selon l'ordre interactionnel et conversationnel dans lequel il est engagé. D'une part, le réalisateur perçoit l'écran en tant que ressource pour l'instruction de cadrage et d'autre part en tant qu'accomplissement du travail de cadrage par l'opérateur-caméra.

En tant en que ressource, l'écran apparaît au réalisateur pour la dimension mondaine, corporelle et morale de la scène filmée. Cette écologie, dans laquelle sont engagés les techniciens et les joueurs, déborde les limites du cadre à travers lequel le réalisateur perçoit de façon effective la scène. Ce débordement perceptif est rendu possible d'un point de vue technique par le dispositif de captation lui-même. La présence de l'assistant-réalisateur dans les couloirs produit des comptes rendus verbaux de la scène établis à partir d'une perception directe et donc non limitée de éléments de la scène. Amplifiés en régie, ces comptes rendus sont disponibles pour le réalisateur et participent de sa compréhension de la situation. Visuellement, la multiplicité des caméras observables permet un recoupement des axes¹ et offre un effet panoptique partiel depuis la régie. D'un point de vue logique, ce débordement du monde est réflexivement lié aux caractéristiques d'intelligibilité de la scène perçue. Le

¹ Et *in fine* la production d'ellipses.

réalisateur se repose à la fois sur des compétences ordinaires et morales qui lui permettent de comprendre des interactions et de produire des inférences à propos des situations perçues. Ces compétences lui sont d'abord héritées de son statut de membre ordinaire de la société. Il s'appuie de surcroît sur des compétences plus spécifiques, une vision professionnelle (Goodwin, 1994) de l'espace à travers le plan de la caméra. Au-delà du repérage effectué en amont du tournage¹, cette vision experte de l'environnement, à la fois panoramique et orientée vers les détails de l'activité, est le fruit de l'expérience du réalisateur à différents postes du dispositif². C'est notamment cette expertise qui lui fait prendre en considération les caractéristiques d'intelligibilité de l'écran-en-tant-que-ressource(-dans-et-pour-l'action) par la projection d'un hors-champ rapportable à une fin pratique pour les techniciens. C'est cette perception d'une activité non actuellement visible à l'écran qui rend possible la compréhension et l'instruction des déplacements des techniciens dans l'espace, de même qu'elle permet de d'orienter leurs interactions avec les joueurs et arbitres partageant cet environnement.

En tant qu'accomplissement du cadrage par l'opérateur, l'écran est considéré comme un *account* visuel de la situation telle qu'elle apparaît au téléspectateur ou telle qu'elle est susceptible de lui apparaître. Il s'agit donc d'un produit fini, un résultat plutôt qu'un processus. Or, ce qui est donné à voir au téléspectateur, ce n'est pas la machinerie à l'œuvre dans la captation de la scène mais la scène elle-même. Contrairement à la manière de voir alternative qui rend essentielle une projection de l'activité des techniciens hors-cadre, ces derniers ne participent pas de l'intelligibilité de la scène telle qu'elle apparaît au téléspectateur. Ils sont absents de l'espace de la scène telle que le spectateur la projette. Une condition de l'intelligibilité de la situation en tant que scène naturelle tient donc dans le maintien en dehors du cadre des techniciens et des éléments de l'environnement placés par et pour la production télévisuelle (micros, câbles, mandarines). La scène pourra alors apparaître comme un spectacle existant indépendamment de sa captation. De ce point de vue, le réalisateur est placé dans une situation ambivalente. Il est à la fois téléspectateur du plan

¹ Repérage durant lequel il instruit le placement des caméras mobiles et des éclairages suivant les configurations de l'environnement.

² Le réalisateur observé ici a une longue expérience de cadreur, d'opérateur ralenti et d'assistant-réalisateur, parcours assez commun pour un réalisateur de direct sportif. Cette capacité à occuper plusieurs postes lui confère non seulement l'autorité nécessaire pour être écouté (Dodier 1995 : 274-300) mais aussi les compétences pour se représenter la réalité comme chacun des techniciens la perçoit. Il ne s'agit donc pas simplement des fragments de réalité perçus mais surtout des modalités pratiques de perception, que les différences soient visuelles (assistant-réalisateur vs cadreur) ou temporelles (opérateur ralenti vs cadreur).

produit et producteur du contenu de cet écran qui lui apparaît et qu'il sélectionne à destination d'un téléspectateur distant. On peut ainsi parler d'une perception active du réalisateur le constituant à la fois en tant qu'auditeur et producteur du contenu qu'il perçoit et réalise. La vision professionnelle du réalisateur consiste donc à voir dans une même scène la représentation des modalités pratiques de sa réalisation filmique et le résultat de cette captation. L'intelligibilité de la scène y est très différente selon ces deux modalités de perception. Dans un cas, la scène est intelligible comme une situation d'interaction entre les techniciens et les joueurs, coparticipant dans la production de l'image. Dans l'autre, elle l'est comme une situation dans laquelle le monde est vierge de tout dispositif visant à sa représentation, (les joueurs sont des objets composant un plan). Joueurs et arbitres voient ainsi leur statut reconfiguré par cette double manière de voir. Ils sont les coparticipants d'un dispositif qui vise *in fine* à les faire apparaître comme les acteurs d'une scène naturelle et non-occasionnée.

L'assistant-réalisateur a une perception inversée sur le dispositif. Contrairement au réalisateur qui doit projeter un hors-champ à partir de la perception actuelle d'un écran, il doit penser la réalité naturelle qu'il perçoit en projetant les bordures du cadrage produit par l'opérateur qu'il accompagne. Ses compétences perceptives ne consistent donc pas en une vision du hors-champ mais une vision cadrée de la scène dans laquelle il évolue. Or, lui seul est à même de modifier la nature de ce qui n'apparaît pas à l'écran, compte tenu de sa place singulière dans l'écologie du dispositif (auprès des techniciens, joueurs et des arbitres), et est en capacité d'intervenir sur les éléments cadrés. Il est donc le seul à pouvoir faire répondre à l'injonction du réalisateur tenant à la « localisation » de la prise d'antenne. C'est à lui de rendre possible la production d'un plan à l'endroit demandé, intégrant les éléments requis par le réalisateur.

2.33 La production interactionnelle de l'attente des joueurs

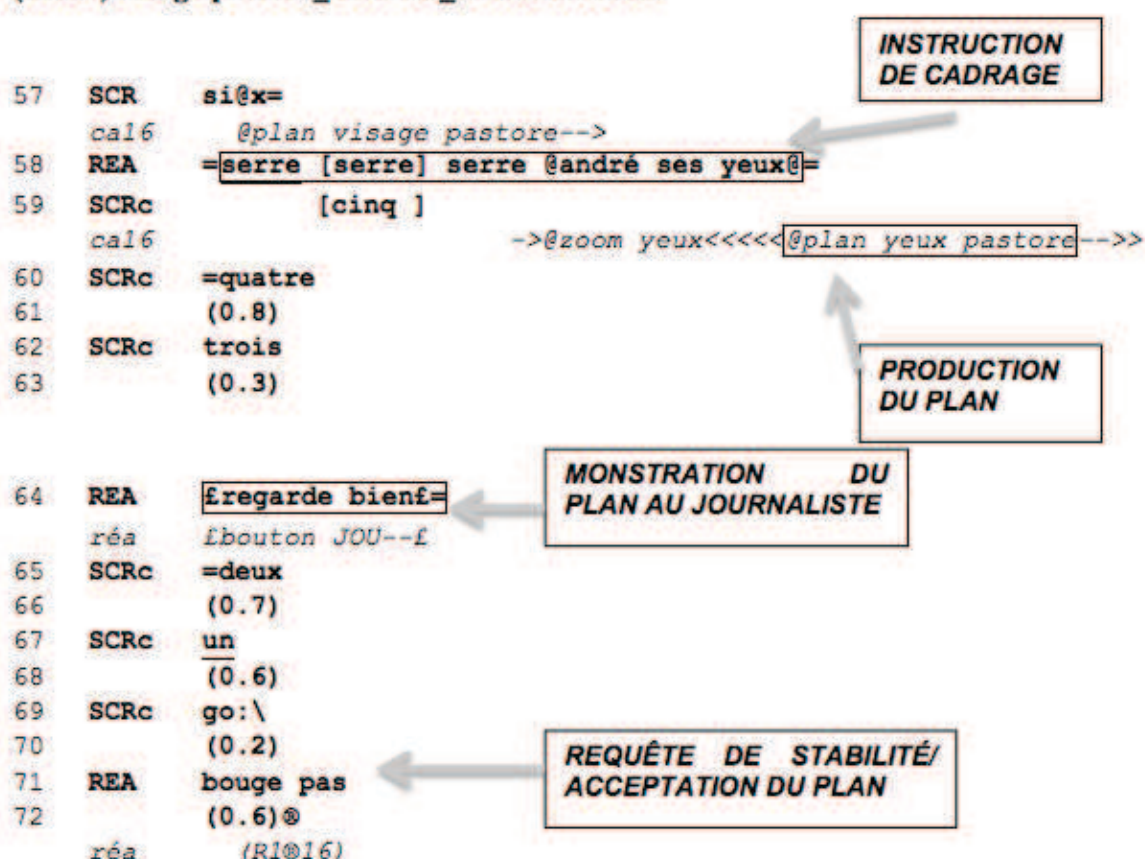
Les tours des lignes 16-17 apparaissent comme une forme de demande de stabilité du plan. Le réalisateur a trouvé son plan d'entrée et ne veut plus en changer. Le problème est qu'il reste encore 1'30 avant la prise d'antenne. Cet écart constitue donc un problème pratique puisque les joueurs sont en avance sur la télévision. L'existence de écart temporel entre ce que j'appellerai la « requête de stabilité du plan » (bien qu'elle ne soit pas formulée de manière explicite ici) et la prise d'antenne est une situation nouvelle par rapport au cas

précédent : il faut faire attendre les joueurs pour prendre l'antenne sur les joueurs dans les couloirs.

Dans le fragment E.032, l'accomplissement du plan qui convient à la prise d'antenne et sa projection par le décompte y était le produit des interactions entre réalisateur et cadreur, à travers la poursuite d'un objet mobile (un joueur) et de sa délimitation par les bords du cadre. Ici, le plan requis intervient à l'initiative du décompte par l'une des scriptes, soit une minute trente avant le lancement du générique¹. Cette différence est rendue palpable à travers les modalités temporelles d'introduction des requêtes de stabilisation du plan par le réalisateur. Formulée explicitement au cadreur en ligne 8 ici (« je veux prendre des plans comme ça »), la requête de stabilité est projetée par la verbalisation initiale du décompte.

Voici l'extrait E.034 qui isole la partie de l'extrait E.032 pertinente pour l'analyse en ce que la requête de stabilité y est projetée séquentiellement par le « go » de la scripte.

(E.034) visage pastore_GBPSG_205925-205933

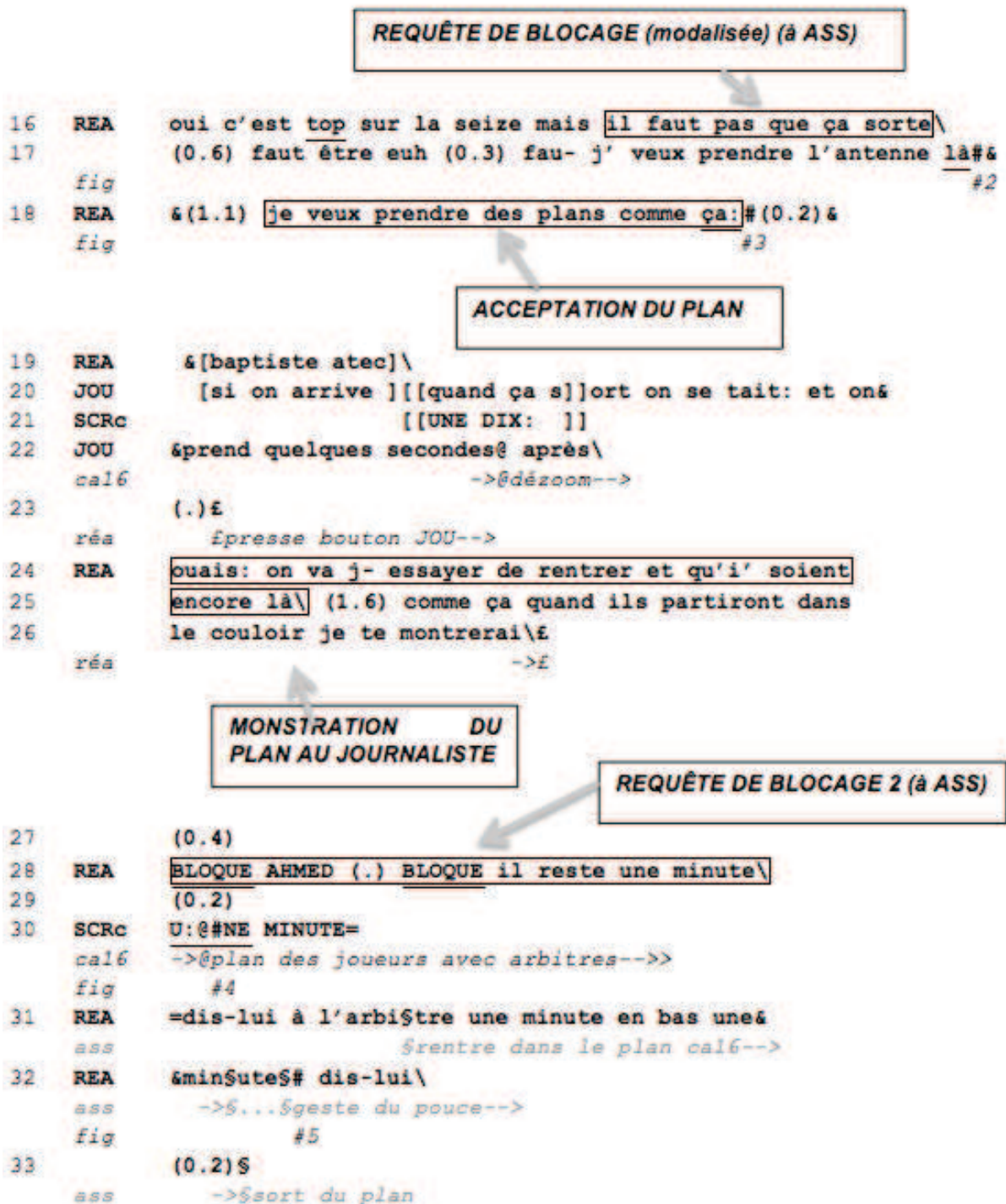


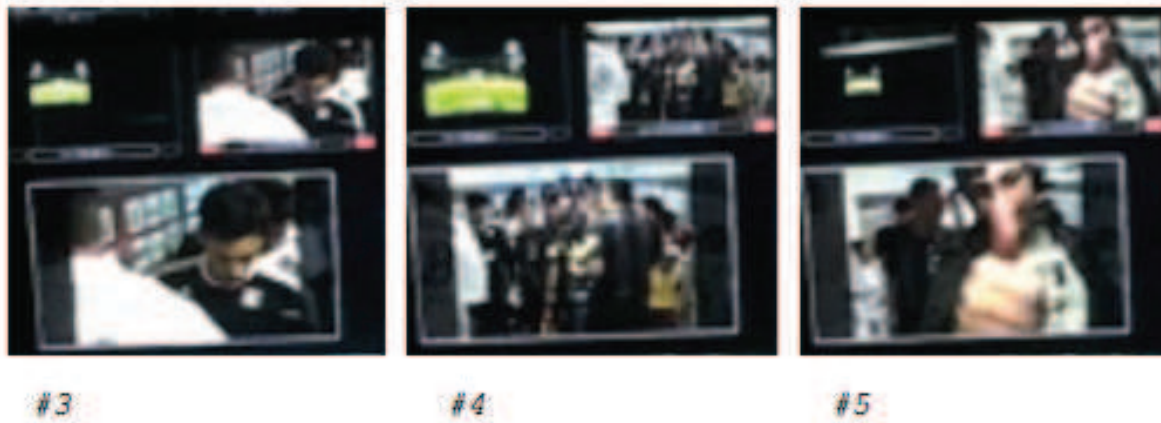
¹ Et donc, puisque le générique dure environ 10'', 1'40 environ avant la prise de plan effective en direct.

Il s'agit dans cet extrait de la première occurrence de requête de stabilité de la séquence d'ouverture et celle-ci intervient donc au terme de la séquence de compte-à-rebours. Il s'agit aussi de la première instance de verbalisation d'une acceptation de plan par le réalisateur. Cette verbalisation est appariée à la production d'un intervenant seulement quelques secondes avant, après la dernière instruction de cadrage (l. 58). Le plan d'entrée dans le programme n'est stabilisé qu'en ligne 59 soit juste avant la verbalisation des « quatre secondes » par la scripte. La requête de stabilité intervient après le « go » (l. 69), 0.6s avant la prise d'antenne sur le plan.

Une telle concomitance de la prise d'antenne et de la requête de stabilité est rendue possible par l'avance du temps de la télévision par rapport au temps des joueurs. Ces derniers sont dans les couloirs mais encore prêts à sortir alors que la prise d'antenne s'opère. Comme on l'a vu, la mobilité des joueurs marchant vers le bout des couloirs avant l'entrée du terrain rend difficile la production d'un plan stable et demande un travail d'ajustement dans le cadrage du plan. Cet ajustement visuel n'implique pas ici une prise physique ou morale du dispositif sur les joueurs mais une simple prise visuelle. La description du plan à venir par le journaliste est rendue possible par sa monstration (l. 64) entre la production du plan et son acceptation/stabilisation.

Dans le fragment E.042 que j'étudie désormais, la situation est toute autre. Les joueurs sont prêts à entrer dans l'activité très en amont de la prise d'antenne. Le fragment prend la suite du E.041 inauguré par la verbalisation « une minute trente » de la scripte, correspondant à la première mention par un membre du dispositif du temps standardisé les séparant de la prise d'antenne. Ici, produire un plan d'entrée qui coïncide avec l'entrée des joueurs sur le terrain suppose donc que les joueurs attendent avant de sortir sur le terrain. Or, l'attente n'est pas un phénomène appartenant à l'activité des joueurs (les joueurs sont prêts à sortir) mais doit être produite conjointement par les joueurs, les arbitres, et les membres de la régie afin de permettre une entrée dans l'activité synchrone. La séquence permet en ce sens de voir comment cette attente est produite interactionnellement. Celle-ci pourra rendre possible la production d'un plan des joueurs entrant sur le terrain comme plan d'ouverture et de concilier ainsi l'ouverture de l'activité télévisuelle (la prise d'antenne) avec l'ouverture de l'activité filmée (l'entrée des joueurs sur le terrain).





L'acceptation du plan intervient plus d'une minute-dix avant la prise d'antenne (l. 18). Puisque le plan en tant que délimitation du cadre est accepté, reste à faire en sorte que le contenu du plan soit stabilisé. Une requête de stabilité adressée au cadreur ne suffit pas ici et l'acceptation du plan n'a pas de valeur performative. Produire le plan qui convient suppose une stabilisation des éléments qui le composent. Pour produire cette stabilité, il faut agir non pas sur le plan en tant que résultat mais sur le monde que ce plan donne à voir. Il faut agir sur la situation captée plutôt que sur la captation. Par les requêtes formulées à l'assistant-réalisateur, le réalisateur lui confère la responsabilité d'un tel maintien des éléments du plan dans le cadre. Il lui demande ainsi de bloquer les joueurs afin que ceux-ci ne sortent pas du couloir qui seul peut garantir l'intelligibilité de la scène en tant que passage du dedans (couloir) au dehors (terrain).

Si le tour de la ligne 16 est la formulation d'un impératif pratique tacite de blocage, la requête de blocage suivante est une verbalisation explicite de l'instruction de blocage par l'usage d'un directif (l. 28). Si les lignes 16-17 étaient indexicalement orientées vers le lieu de l'action (« je veux prendre l'antenne là »), la ligne 28 est indexicalement liée à un temps standardisé, correspondant à la durée prescrite du blocage des joueurs. Cette requête de blocage, exprimée explicitement à l'assistant-réalisateur, est appariée à la formulation d'un plan à venir à destination du journaliste (l. 24-25), formulation dont on a vu qu'elle servait de support à sa description au moment de lancement. L'annonce au journaliste apparaît en effet comme un engagement du réalisateur à passer ce plan en entrée de programme. A ce titre, l'annonce du réalisateur sert de ressource au journaliste dans la préparation de son lancement.

Devant un tel engagement vis-à-vis de l'ensemble des membres du dispositif, reste à impliquer les acteurs filmés dans la production de plan d'ouverture. La verbalisation du temps par la scripte, en l'occurrence de la minute avant prise d'antenne (l. 30), sert à nouveau de projection pour l'action à venir. Le réalisateur instruit les modalités pratiques de ce blocage des joueurs (l. 31-32). Il demande à l'assistant-réalisateur de lier l'arbitre à l'ordre séquentiel de la régie en lui formulant le temps restant avant la prise d'antenne. Il reprend de façon immédiate la formulation du temps standardisé rendue disponible par le tour précédent de la scripte. Celui-ci apparaît ainsi comme une ressource dans l'ajustement des temporalités de deux ordres d'action distincts, celui des joueurs et celui de la régie. La synchronisation entre ces deux temporalités est obtenue par le recours à une verbalisation d'un temps-étalon dont la circulation entre les deux ordres est médiée par le dispositif technique. Cette circulation du temps prend également une dimension spatiale, étant obtenue par un croisement momentané des deux coulisses, celle du dispositif de captation et celle des joueurs. « Une minute », *account* réflexivement lié à la situation dans laquelle sont engagés les membres, passe de l'espace de la régie à l'espace des couloirs par la formulation du directif du réalisateur à destination de son assistant (l. 31-32).

La réponse de l'assistant-réalisateur intervient par l'usage des ressources visuelles du dispositif. Il rentre dans le cadre, se met au premier plan du cadreur qu'il accompagne et fait un geste de pouce en guise de réponse (#5). Ce faisant, il rompt la convention tacite voulant que la coulisse du dispositif soit toujours maintenue hors-cadre¹. Par un tel usage de la caméra, l'écran apparaît uniquement dans la première dimension définie plus haut. L'écran est perçu et utilisé pour la dimension mondaine, corporelle et morale des interactions qu'il donne à voir plutôt que comme un résultat adressé à un public. Cette utilisation exclusive et temporaire de l'écran comme une ressource pour l'interaction est rendue possible par l'identification antérieure du plan à venir. L'enjeu tient désormais dans un maintien des éléments qui constitue le monde plutôt que dans les mouvements du cadreur qui chercherait un objet focal approprié.

Une telle circulation de la formulation du temps rend possible son utilisation comme ressource y compris pour les acteurs de l'espace scénique en même temps qu'elle intervient comme une contrainte pour leur mouvements. Il s'agit là d'une injonction à participer du

¹ Ce type de réponse est cependant tout à fait classique pour les techniciens qui utilisent leur pouce ou effectuent des mouvements de caméra pour répondre au réalisateur lorsqu'ils ne sont pas à l'antenne (Broth, 2014). Ils évitent ainsi d'occuper de l'espace sonore de la conversation pour lequel ils ne sont pas prioritaires.

dispositif de captation. Il est intéressant de voir que la circulation entre les deux espaces se fait par la mention d'un temps standardisé. L'arbitre, en tant que représentant moral et physique de l'ordre du jeu, décide en dernier instance du début de l'activité de jeu et du lancement du protocole la précédant. À ce titre, sa convocation par le réalisateur n'est pas anodine dans sa démarche de production d'un plan intelligible comme plan d'entrée. Le moment de l'entrée dans l'activité apparaît comme le fruit d'arrangement entre l'assistant-réalisateur et l'arbitre, chacun dans ce même espace faisant office de représentant de son cadre d'interaction et faisant en sorte de coordonner leurs temporalités disjointes.

2.34 Faire partir les joueurs

(E.043) entrée joueurs_OLRCL_205819-205840

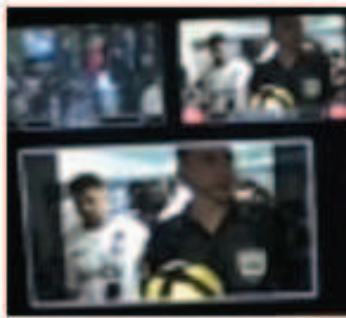
```

106 SCRC huit
107      (0.4)
108 REA 'tention pour la [seize] un plan bien [propre]
109 SCRC      [sept ]      [si:x ]
110      (0.5)
111 SCRC cinq
112      (0.7)
113 SCRC quatre
114      (0.8)
115 SCRC trois
116      (0.5)
117 SCRC deux
118      (0.8)
119 SCRC un
120      (0.7)
121 SCRC °go\°=
122 REA =la seize@@@
    réa      (RI@16)
    fig      #6
123 cal6      @dézoom-->
124      (1.2)
125 ASS {vincent j'attends ton top }
126 JOU {et bonsoir à tous vous êtes} à gerland pour le dernier
127      match de la tren{tième jou}rnée
128 REA      {°continue°}
129      (.)&
    réa      fclaque des doigts
130 REA >F(AIS PARTIR<)
131 JOU {où lyon reçoit {lens le quatr@#ième r)e$çoit&
132 REA      [{allez on y va/@# ]
133 SCRC      [{allez ahmed c@#'est] bon}
    cal6      ->@
    fig      #7
    arb      $hoche tête-->
134 JOU &$(le di#x-neuv}ième$ (0.4) au classement# élie baupé
135 REA $ {i' z'y# vont\}
    arb      ->$parle aux joueurs--$marche vers sortie suivi par joueurs-->>
    fig      #8      #9
136 JOU &{et forcément o}bjectifs di#fférents\
137 SCRC {merci beaucoup}
    fig      #10

```



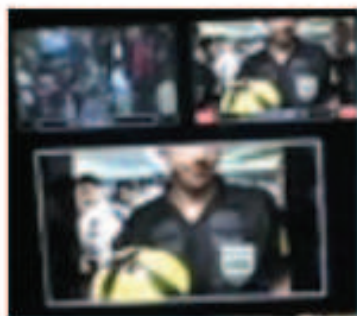
#6



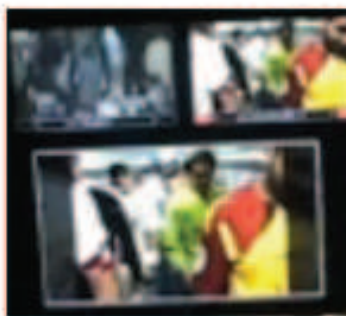
#7



#8



#9



#10

Le fragment présente le décompte final avant la prise d'antenne. Après le « huit » de la scripte, le réalisateur formule une requête en vue de l'obtention d'un plan stabilisé (« un plan bien propre »). Par une telle désignation, le réalisateur formule un plan qui soit stabilisé sur un objet focal (ici défini en amont, l. 16) et débarrassé des éléments de la coulisse télévisuelle susceptibles de venir remettre en cause la naturalité de la scène. Cette formulation du plan à venir est reprise après le « go », rendant à nouveau observable l'appariement « fin de la séquence de compte-à-rebours – verbalisation d'une requête de stabilité ». Une telle formulation a une dimension performative en ce sens qu'elle est liée séquentiellement à la commutation réelle et à l'apparition du plan de la caméra seize à l'antenne (l. 122, #6). Le réalisateur donne ainsi à voir un plan doué des mêmes propriétés que le plan formulé précédemment au moment de son entérinement par le réalisateur (l. 18, #3). Après cette prise du plan serré, le cadreur dézoom pour produire un plan d'ensemble de la scène. Il insère ainsi d'autres joueurs, des adversaires et des arbitres dans la plan jusqu'à stabiliser son plan en ligne 133. Ce dézoom est identique à celui produit dans le fragment étudié précédemment lors duquel ca16 produit un dézoom après l'acceptation de la valeur de plan d'entrée par le

réalisateur (l. 22-30). Cela signifie que la répétition du plan n'est pas simplement répétition de la valeur de plan mais répétition du mouvement de rétrécissement de la focale telle qu'elle a été instruite en amont de l'action.

Or, proposer des plans qui aient des caractéristiques d'intelligibilité persistantes dans le temps suppose l'accomplissement du travail de blocage (qu'il soit physique ou moral) réalisé par l'assistant. Son travail ne consiste donc pas simplement en l'accompagnement de l'opérateur dans le travail de cadrage mais aussi dans le travail d'agencement physique des composants du cadre. En ligne 125, 1.6s après la prise d'antenne, l'assistant-réalisateur sollicite l'indication de départ du réalisateur : « Vincent, j'attends ton top ». Cela montre qu'il n'a pas pris en compte le « go » de la scripte comme une prescription pour le départ des joueurs. Il place ainsi le réalisateur dans un rôle nouveau de gestionnaire du temps de l'ensemble de la scène. Par son top, il est en effet en position de synchroniser le temps des joueurs et le temps de la régie.

Le réalisateur maintient ce blocage alors que le journaliste produit le lancement du programme par un tour de salutations adressé aux téléspectateurs. Ce maintien est même rendu explicite par le directif « continue » adressé à l'assistant (l. 128). Le tour du journaliste atteint sa complétion (« Bonsoir à tous, vous êtes à Gerland pour le dernier match de la trentième journée », l. 127) et est suivi d'une pause. Le réalisateur profite de l'opportunité pour ordonner le départ des joueurs vers le terrain et, donc, débloquer la scène filmée. L'ordre est adossé à un claquement de doigt, qui s'il n'est pas visuellement accessible à l'assistant, fonctionne cependant comme un clap de synchronisation pour les différents éléments du dispositif. Le directif est répété sous la forme d'une formulation prescriptive d'une situation : « ils y vont ».

Grâce à l'écoute du flux sonore *on* du journaliste (et du consultant), le réalisateur est en mesure d'ordonner un départ des joueurs qui soit inséré séquentiellement dans l'écologie de la description de leurs actions. A ce titre, il existe un appariement entre espaces sonores distincts (le *on* et le *off*), le directif « fais partir » adressé à l'assistant étant relié séquentiellement au tour de salutation du journaliste. Le réalisateur manifeste ainsi une posture d'audience du programme tout en étant le co-auteur, posture repérée précédemment à propos de son rapport à l'écran.

La circulation des verbalisations entre l'ordre des joueurs et l'ordre de la régie n'étant pas directe mais médiée par l'assistant et le dispositif technique, il existe un délai entre la

formulation du directif et l'accomplissement de l'ordre. Ce temps de latence correspond d'abord à la transmission de l'ordre de l'assistant à l'arbitre. En ligne 137 (fig. #7), on voit l'arbitre regarder hors-champ à l'endroit où est positionné l'assistant (qui par définition, n'est pas visible dans les données à cet instant). Alors que le réalisateur répète sa formulation du départ des joueurs, l'arbitre hoche la tête puis se retourne vers les joueurs (fig. #8). Il amorce sa marche vers le terrain suivi des joueurs (fig. #9), signe de la compréhension collective du signal de départ relayé par l'assistant à ses côtés. Les joueurs passent de chaque côté du cadreur (fig. #10). Devant l'accomplissement observable du départ par les joueurs, la scripte produit un tour de remerciement à l'attention de l'assistant-réalisateur (l. 137), venant clore la séquence de production conjointe du plan d'ouverture.

Elle vient à la fois clore le règne du temps standardisé en faveur du temps des joueurs et marque la fin de la maîtrise physique et morale du dispositif sur le jeu. L'assistant-réalisateur a accompli sa tâche de synchronisation et peut désormais se consacrer à des tâches d'accompagnement des cadreurs et de verbalisation du hors-champ typique de son activité routinière. C'est la dernière occurrence du programme où il pourra physiquement et moralement influencer la temporalité des joueurs : le match est lancé.

2.4 Remarques conclusives

La perspective adoptée ici a permis de rendre compte du début du match non pas comme d'un moment figé et déjà donné mais comme d'un accomplissement réalisé, moment par moment, par l'ensemble des participants de la régie. Leur effort pour synchroniser la prise d'antenne avec l'entrée des joueurs a des implications à tous les niveaux de l'organisation du dispositif et sur différents espaces. À ce titre, j'ai montré comment les verbalisations de la scripte servaient de point d'appui dans la coordination des différentes activités jusqu'aux joueurs. Ces considérations amènent à penser le début du match de football comme une situation dans laquelle joueurs, arbitres, techniciens et réalisateurs œuvrent ensemble à la production de l'entrée dans le match.

CHAPITRE 3. La « course aux ralentis ». Organisation temporelle de la production routinière des ralentis

Sur chaque phase de jeu dangereuse, à la moindre action litigieuse (tacle, tirage de maillot, vilain geste), le ralenti loupe survient. En raison de sa rapidité d'intervention, il est convoqué au moindre coup de sifflet, le temps très court avant la remise en jeu permettant de l'incruster sans trop de dommage pour la suite du match en temps-réel. Il fabrique un texte second qui redouble la vision en temps réel.

C. Tesson, « Filmer le football » (2007c : 590-591)

It's a concern to place one's utterance in such a way as to have it take off on a last, that provides for these sorts of technical competition in conversation.

We're dealing in a particular way here with an enormously general theme about the organization of conversation, which can be said in a sentence as: Speakers specifically place almost all of their utterances. Where, by 'place', I mean they put them into such a position as has what's just been happening provide an obvious explanation for why this was said now.

H. Sacks, « Technical competition » (1995 : 352)

Un match de football peut être perçu comme un flux d'interactions entre les joueurs, placé sous l'autorité d'un arbitre qui accomplit en acte un travail de jugement. Ce flux n'est pas uniforme : il est rythmé par des coups de sifflet qui mettent momentanément la partie à l'arrêt. En accordant un but, en sifflant une faute ou un hors-jeu, l'arbitre coupe le flux pour ériger une séquence d'actions en événement comptable, descriptible et rapportable. Parmi ces arrêts du jeu, les fautes sont à la fois les événements les plus récurrents et les plus anodins. La majorité d'entre elles ne mettent pas en danger l'adversaire, ne sont pas suivies de sanction, ne remettent pas en cause ou ne donnent pas lieu à des occasions de but ; autrement dit, la plupart des fautes ne sont rien d'autre que des pauses.

Pour la réalisation télévisée, la survenue de ces arrêts de jeu répétés et très courts pose un problème pratique. Le coup de sifflet de l'arbitre ouvre un segment temporel durant lequel ce qui se passe sur le terrain n'est pas inséré directement dans le cadre de participation du jeu. Le ballon, objet focal de tous les plans durant le jeu, est arrêté et perd son statut de référentiel pour les interactions sur le terrain. Le dispositif filmique, en même temps qu'il se voit libéré des contraintes de compte-rendu du jeu, se retrouve alors mis à l'arrêt s'il poursuit la captation sous les modalités classiques propres au cadre du jeu. Ces pauses sont ainsi l'occasion de proposer un compte-rendu différencié de l'action, d'abandonner des plans larges dans lesquels le ballon est au centre des plans et d'introduire des plans serrés des joueurs, de l'arbitre ou du public. Elles offrent également une opportunité pour insérer une séquence de ralenti donnant à revoir en léger différé une action qui vient de se produire sous un angle de caméra alternatif¹. Une modification de l'ordre temporel du programme est alors opérée par le passage du régime de direct au régime de différé.

Le ralenti, par la délimitation d'une action au sein d'un flux, son enregistrement et sa diffusion en différé à l'antenne, est un *account* rétrospectif d'une action dont il reconfigure la compréhension en produisant un effet de révélation (Laurier et Reeves, non publié). Le ralenti participe ainsi de la production d'une intelligibilité nouvelle de l'action de l'action. Perçu comme une reconstruction de l'action par le réalisateur au moyen du montage des plans, le ralenti est un objet polémique. Il serait à la source d'un écart entre le match réel et le match filmé : le réalisateur transformerait l'événement en cachant le déroulement de l'action en temps-réel pour focaliser son attention sur des événements passés. Grâce au ralenti, chaque action de jeu, chaque décision arbitrale litigieuse est susceptible d'être revue rapidement sous une multitude d'angles et dans des plans resserrés. Le match télévisé transforme ainsi l'événement en une enquête sur l'action et en un procès de l'arbitrage (Blociszewski, 2001). Ce faisant, il produit un renversement en mettant le téléspectateur dans une position de privilège épistémique vis-à-vis du public présent dans le stade et des participants du jeu eux-mêmes (Collins, 2010 ; Collins et Hugues, 2008). Le ralenti, par son insertion systématique et par la multiplication des plans qu'il occasionne, produirait en outre une fragmentation et une accélération du programme² ; il ferait ainsi du match de football télévisé le lieu d'étude

¹ Blociszewski décrit quatre composantes du ralenti : la répétition, le ralentissement du mouvement, le gros plan et la multiplicité des angles de vue (2001 : 5-6).

² Voir l'article « Les réalisateurs français hors jeu », de Blociszewski dans les *Cahiers du football* (2012) pour le décompte des plans serrés des principaux réalisateurs français (<http://www.cahiersdufootball.net/article.php?id=4503&titre=les-realisateurs-francais-hors-jeu>).

privilegié d'une accélération caractéristique des évolutions des contenus télévisuels (Augé, 1996 ; Chateau, 1998 ; Viallon, 1998) et, plus généralement, des manières de se rapporter au monde (Rosa, 2010).

La critique des usages du ralenti par Blociszewski (2001), éloignée des modalités concrètes de leur production, fait abstraction des ralentis les plus récurrents et les plus ordinaires dans la réalisation pour s'intéresser aux cas rares, mais les plus visibles, lors desquels il existe un doute quant à la légitimité d'une décision arbitrale. Le ralenti modifie alors la perception publique du phénomène et tend à objectiver la scène filmée pour conduire à une évaluation de la décision arbitrale¹. Si le ralenti peut être accidentellement et rétrospectivement le support d'un tel processus d'enquête, sa production systématique et routinière, en raison des contraintes temporelles qui pèsent sur les opérateurs, n'est pas orientée vers une telle logique. La posture critique vis-à-vis des usages des ralentis relève, en un sens, d'un effet de perspective, tenant à la position de l'analyste qui regarde lui-même le match à la télévision, plutôt qu'à ses modalités de production effectives. Elle reconduit ainsi une confusion, caractéristique des postures critiques et constructivistes en analyse de discours, consistant à utiliser tour à tour un document comme le thème de l'analyse et comme une ressource pour l'analyse.

Dans ce chapitre, j'opérerai un renversement en ne m'intéressant pas aux ralentis *stricto sensu*, c'est-à-dire pas aux ralentis en tant que résultats déjà constitués et observables pour un téléspectateur, mais aux modalités pratiques et ordinaires de leur production collaborative et outillée en régie. J'emploierai le terme « ralenti » dans son acception générique pour référer à une séquence de différé introduite dans le compte-rendu, sans égard au fait qu'il puisse, le cas échéant, être ralenti par un opérateur. C'est donc principalement dans sa dimension de répétition de l'action que je comprendrai le ralenti, le français ne rendant pas disponible la distinction entre *replay* et *slow motion* qu'offre l'anglais. Je m'intéresserai ainsi à « l'hybridité temporelle » (Engström *et al.*, 2010) propre à la production de ces séquences en régie, c'est-à-dire à l'engagement pratique des opérateurs dans une temporalité déployée, induit par la transition entre la production d'une séquence au présent à la production d'une séquence au passé.

Pour ce faire, l'attention sera portée au traitement de pauses ordinaires et répétées évoquées plus haut. Là, lorsque l'arbitre siffle, le passage d'un ralenti n'est pas directement

¹ C'est un point sur lequel je reviendrai dans le chapitre suivant.

orienté vers l'enquête ou la description. Il est produit de façon tacite et ordinaire, n'est généralement pas relevé par le commentaire et même peut-être pas remarqué par le téléspectateur. Depuis la perspective du téléspectateur, ces insertions de ralentis relèvent en ce sens des phénomènes *seen but unnoticed* évoqués par Garfinkel (2007), dont la dimension structurante pour l'activité est visible mais pas remarquée dans l'accomplissement dans cette activité.

Le traitement des pauses courtes du jeu apparaît comme l'une des principales révolutions dans la réalisation télévisée des matches de football. Au milieu des années 90, la numérisation des machines de ralenti, et l'abandon des magnétoscopes analogiques au profit des machines LSM (Live Slow Motion), permet d'augmenter les capacités de stockage et de réduire considérablement le temps d'accès aux données. Alors qu'il fallait plus de quinze secondes à un opérateur pour revenir au point d'entrée d'une séquence par le rembobinage en analogique, l'enregistrement continu sur les machines numériques permet d'y accéder de façon quasi-immédiate. En vertu de ces nouvelles possibilités techniques, les pauses courtes du jeu, dont la durée est inférieure à dix secondes, sont alors susceptibles d'être montées en temps-réel en insérant des séquences de ralenti.

En outre, la multiplication des caméras pour filmer le match de football n'affecte pas seulement la captation du direct. Le flux de chaque caméra étant enregistré de façon continue et rendu immédiatement accessible par le travail des opérateurs-ralentis, le réalisateur dispose à chaque moment d'une multiplicité de plans, de direct ou de différé, pour rendre compte de l'action. C'est au moment de ces pauses, alors que le ballon est arrêté, que le réalisateur peut exprimer une vision particulière de l'événement en train de se dérouler en exploitant la richesse des angles de vue mis à sa disposition et jouer sur une texture temporelle épaisse.

Si le renouvellement des pratiques professionnelles de production musicale liées à la numérisation des instruments de montage sonore a été étudié¹, les travaux consacrés à la production audiovisuelle à l'ère du montage numérique sont plus rares. Les travaux de Laurier, Strebel et Brown (2008) et de Laurier et Brown (2014), à partir du recueil de données empiriques issues du montage de *Cold Mountain* par Murch sur le logiciel Final Cut Pro, décrivent le montage non-linéaire comme un accomplissement dans lequel les séquences sont tour à tour perçues comme des comptes rendus du travail émergent de montage et comme

¹ Voir à ce propos le numéro 72 de la revue *Réseaux* « Musique et technologies numériques » et en particulier Le Guern (2012) et Strachan (2012), ou encore Prior (2008).

insérées dans le résultat filmique par la mise en œuvre d'une vision professionnelle et collaborative. Ces travaux opèrent un mouvement singulier en ce qu'ils permettent de percevoir le film comme une performance, en resituant le document filmique dans son environnement de production.

Le montage d'un film présente cependant des spécificités bien différentes de celui des événements en direct, pour lesquels le montage de la scène filmée s'opère dans les conditions temporelles de son déroulement, de son émergence et de sa captation. Les contraintes temporelles ne sont pas celles d'un agenda de production, mais celles d'une scène constamment renouvelée sur laquelle les techniciens n'ont pas de prise directe.

Réaliser en direct requiert la mise en œuvre d'une vision professionnelle du déroulement de la scène filmée qui permette aux techniciens d'identifier les moments opportuns pour opérer des changements de plan. Pour lancer des ralentis, cette perception experte et ordonnée est en outre orientée vers un avenir. Le ralenti obstrue le direct, son lancement constitue donc une forme d'anticipation quant au contenu de ce qui sera caché au téléspectateur durant son passage à l'antenne. Autrement dit, le travail de la régie est structuré par l'identification des moments opportuns pour lancer un ralenti et la recherche de la minimisation de la perte occasionnée pour le téléspectateur. La réalisation du direct relève ainsi d'une forme de virtuosité collective, en ce qu'elle structurellement tournée vers la production de la vitesse du compte-rendu de manière à répondre à l'impératif suivant: il faut en montrer plus au téléspectateur sans rien lui faire manquer.

Le travail d'Engström *et al.* (2010) apparaît comme une tentative pour rendre compte empiriquement des caractéristiques singulières de la réalisation sportive en direct. Leur terrain d'étude, la réalisation d'un match de hockey-sur-glace, est cependant éloigné de celui des grands dispositifs tel que celui mis en œuvre par Canal + pour couvrir le championnat de France de football. Une seule machine de ralenti y est utilisée pour traiter le flux contre douze opérateurs sur le terrain que je présente ici. Alors que l'opérateur-ralenti unique se voit doué d'une responsabilité dans le montage de séquences articulées lors de *slots* longs, le travail des opérateur-ralentis sur les gros dispositifs est différent. Ils sont fondamentalement orientés vers la vitesse de production des séquences, chacun d'eux étant engagés dans une compétition avec les autres opérateurs pour annoncer le produit de leur travail et voir sélectionnée leur séquence pour un lancement à l'antenne.

L'analyse conversationnelle me permettra de décrire les procédures collaboratives rendues observables dans les lancements de ralenti. La description du dispositif des tours de parole élaborée par Sacks, Schegloff et Jefferson (1974) permet de rendre compte de façon détaillée du caractère ordonné des prises de paroles et des droits et des obligations qui leur sont liées. Cet appareillage analytique sera ainsi convoqué pour décrire les structures organisationnelles du travail des opérateurs comme des phénomènes contingents et séquentiellement ordonnés. Dans ce contexte spécifique de la production télévisée en direct, il permettra de rendre compte des procédures conjointes d'annonce, de sélection et de lancement des séquences qui passeront à l'antenne et seront rendues visibles pour le téléspectateur.

Comment sont identifiés et produits les moments pertinents pour lancer des ralentis ? Comment s'organise l'activité en régie de manière à lancer les ralentis au sein de cet espace retreint ? Pour formuler la question autrement, comment la vitesse de montage est-elle produite ?

Ce chapitre se divisera en quatre parties. Dans un premier temps (3.1), je montrerai le statut de ressource sonore des coups de sifflet émis par l'arbitre pour l'organisation du travail des membres de la régie. Je rendrai compte de l'organisation générale de la machinerie séquentielle de la production et du lancement des ralentis.

Dans un deuxième temps (3.2), je détaillerai l'ensemble des procédures à l'œuvre dans le lancement d'un ralenti par le recours à l'analyse multimodale d'un extrait. Je tenterai de donner un statut pour l'analyse aux *rushs*, c'est-à-dire aux plans qui n'ont pas été sélectionnés en direct par le réalisateur mais qui servent de ressources pour le travail des opérateurs-ralentis. Ce sera là une manière de donner un statut nouveau à ces images qui, quoique non visible pour le téléspectateur, jouent un rôle constitutif et structurant dans la réalisation du programme.

Dans une troisième partie (3.3), j'étendrai l'analyse multimodale de ce même extrait à l'activité de l'ensemble des opérateurs, sans accorder de privilège analytique particulier à celui dont le ralenti est effectivement diffusé à l'antenne et rétrospectivement observable par le téléspectateur. Ce sera là une façon de présenter les modalités concurrentielles dans lesquelles sont engagés les opérateurs-ralentis. La « course aux ralentis », entendue comme une compétition des opérateurs pour la mise en visibilité de leur production, sera alors

l'expression référant à l'accomplissement conjoint, quoique concurrentiel, de la vitesse du programme.

Enfin, dans un dernier moment (3.4), j'étendrai l'analyse séquentielle à des cas déviants lors desquelles la structure séquentielle ordinairement observable dans le lancement des ralentis est modifiée. Ce sera l'occasion d'étudier les évaluations produites par le réalisateur lors de ces remises en question de l'ordre social qui restent imperceptibles à l'analyste placé dans une perspective de téléspectateur.

3.1 L'organisation des lancements de ralenti comme ordre conversationnel

Dans cette sous-partie, je présenterai la manière dont les lancements de ralenti sont séquentiellement organisés. Je vais d'abord présenter une séquence telle qu'elle peut être perçue à l'antenne afin de donner un aperçu général de l'objet sur lequel je vais me focaliser (3.11).

Puis, je me placerai depuis la perspective des membres de la régie pour analyser cette même séquence à travers une collection d'extraits présentant des caractéristiques d'ordre comparables. Je chercherai d'abord à montrer comment sont identifiés et produits les moments pertinents pour l'insertion des ralenti en intégrant le coup de sifflet à l'analyse. Il sera présenté comme une ressource organisationnelle dans et pour le travail des opérateurs-ralenti (3.12).

Je présenterai ensuite un panorama général rendant compte de la dimension temporellement ordonnée des opérations de sélection et de lancement de ralenti à l'antenne (3.13).

Enfin, dans un dernier temps, je montrerai comment les membres participent conjointement et de façon tacite à une réduction du temps consacré à la production des différentes opérations nécessaires au lancement de ralenti (3.14).

3.11 Présentation d'une séquence diffusée à l'antenne

(F.031) sifflet sunu_SRFCL_5029-5042



#1



#2



#3



#4



#5



#6



#7



#8



#9



#10



#11



#12



#13



#14



#15



#16



#17



#18



#19



#20



#21



#22



#23



#24



Cette séquence de jeu fait l'objet d'un traitement tout à fait ordinaire et routinier lors d'un match de football télévisé. Un joueur subit un choc et l'arbitre siffle une faute. Le jeu est arrêté, le joueur victime de la faute reste au sol. Un ralenti est lancé puis on revient au direct.

L'action de jeu est d'abord filmée au plan large (fig. #1 à #12). Le joueur de l'équipe jouant en blanc prend possession du ballon en figure #1. Il court vers le but adverse, passe la ligne médiane (fig. #3) puis vers le centre du terrain à sa gauche. Le joueur est percuté en figure #6 par un joueur rouge le suivant. Le joueur blanc tombe au sol (fig. #7 à #9). L'arbitre siffle et lève le bras en figure #10 pour indiquer une faute, tandis que le joueur tente de se relever et reste sur les genoux (fig. #10 à #13).

L'action se poursuit au plan serré, il s'agit du plan de la base, une caméra placée au niveau de la ligne médiane quasiment à hauteur de pelouse. On y voit le joueur percuté, à genoux, grimaçant face caméra. L'image #15 donne à voir le volet séparant le direct du ralenti, signe que le prochain plan sera un plan de ralenti.

Avec l'image #16 débute le plan de ralenti. Il donne à voir le même joueur blanc, face caméra, en plan moyen, courant vers l'avant puis se déportant vers sa gauche. En figure #18, un joueur rouge, arrivant de l'arrière vient le percuter. Il tombe au sol (fig. #19 à #24) et se retrouve à genoux de dos. La séquence de ralenti se referme sur ce plan unique en figure #27.

Le retour au direct (fig. #27-29) s'opère par un plan serré sur le visage de l'entraîneur de l'équipe jouant en rouge.



En se focalisant sur le segment compris entre la faute et le lancement du ralenti, on voit se succéder à l'antenne trois plans : un plan large en direct qui donne à voir le déroulement l'action (fig. #12) ; un plan serré en direct de la victime au sol (fig. #13) ; un ralenti (en différé) donnant à revoir la faute sous une perspective alternative (fig. #15).

3.12 Le coup de sifflet de l'arbitre et l'ouverture de « la fenêtre de lancement de ralenti »

Je propose désormais de me placer depuis la perspective de la régie pour étudier la production routinière de ce type de séquence ordinaire.

3.121 Siffler une faute : une description de l'action et une mise entre parenthèses du jeu

Durant un match de football, l'action est, tout au long de son déroulement, perçue et appréhendée par l'arbitre. L'arbitre est le juge du jeu et il accomplit en acte sa normativité. Par l'usage de son sifflet et par la gestuelle, il établit de façon continue la démarcation entre les comportements licites et illicites accomplis par les joueurs.

« Si l'on considère l'acte de juger relativement à ce qu'il produit, l'arbitre, tout au long du match, montre et impose aux joueurs ce qui est possible dans le cadre de la rencontre. Ainsi, il impose à tous, dans un moment particulier, sa propre manière d'appréhender et de décrire l'activité des joueurs : comme un fait, au regard de sa dynamique ou comme une situation problématique. Ce qu'il impose – et la manière dont ceci se construit – n'est pas le produit du calcul d'une solution optimale en fonction d'un contexte donné, mais de l'ordre d'une rationalité en acte. » (Rix-Lièvre, Guebrier, 2011 : 28)

Lorsqu'il siffle une faute, l'arbitre fournit et rend observable une certaine compréhension de l'action au regard de la règle. Une telle conception du jugement arbitral constitue un renversement vis-à-vis d'une approche cognitiviste ou représentationnaliste de la règle pour laquelle le jugement est le résultat d'une décision prise au regard d'un règlement intériorisé. Pour ces conceptions, le coup de sifflet qui arrête le jeu pour sanctionner une faute serait le terme causal de la représentation dans un esprit d'une contradiction entre une action perçue avec une règle écrite. La conception de Rix-Lièvre, Boyer et Récopé (2011) incline au contraire à voir le jugement comme une performance incarnée et collaborative, les joueurs n'étant pas seulement des sujets à juger mais des participants avec lesquels se coordonner en situation. Il s'agit ainsi d'une activité inscrite dans une temporalité et mobilisant des artefacts matériels et visuels dans sa mise en œuvre tels que le sifflet et les cartons. Ainsi conçu, le jugement arbitral n'a pas seulement une valeur au sein du jeu, il est également doué de propriétés d'observabilité pour une audience et peut à ce titre faire l'objet d'une analyse rétrospective par le recours à la vidéo – que ce soit par les pratiques télévisuelles et profanes d'usage du ralenti, ou par le recours aux méthodes scientifiques de l'autoconfrontation ou de « l'entretien en *re situ* subjectif » (Rix et Biache, 2004 ; Rix-Lièvre, 2010)¹.

Cette conception performative du jugement arbitral permet de comprendre le coup de sifflet de l'arbitre non pas comme un simple signal sonore mais comme une forme de description de l'action. En sifflant pour arrêter le jeu, l'arbitre établit un compte-rendu par la négative de l'action qui vient de se produire. Le coup de sifflet a ainsi une valeur indexicale, il est orienté rétrospectivement vers une interaction entre deux joueurs proscrite par le règlement. Mais cet index n'est pas simplement orienté vers le corpus des règles mais vers un cours d'action qu'il vient circonscrire. Par le coup de sifflet, l'arbitre déclare *cette action-là*, en tant qu'elle a un début et une fin, comme une action proscrite. Par là même, il ne s'agit pas uniquement de la formulation d'un écart à la règle et mais, de façon plus essentielle, de l'érection d'un cours d'action indistinct en *fait de jeu*, observable et descriptible, aux limites temporelles et physiques appréhendables. En déclarant cette action de jeu comme une action proscrite, il la fait sortir du flux ordinaire du jeu et lui confère le statut de *fait* ressaisissable par l'image vidéo, rapportable et descriptible par le discours.

L'indexicalité du coup de sifflet est également prospective. Si celui-ci marque un jugement à propos d'un cours d'action qui vient de se dérouler, il est aussi un arrêt du jeu. Il

¹ Je reviendrai en détail sur la dimension d'observabilité du jugement arbitral dans le chapitre 4.

reconfigure ainsi l'environnement normatif de la rencontre et modifie le statut de l'activité qui s'y poursuit. Ce qui advient après le coup de sifflet n'aura pas de conséquence pour la suite du jeu *stricto sensu*, si on le considère selon la définition héritée de Caillois (1967) comme une structure bornée douée d'une normativité propre. Aucun but ne sera inscrit, aucune faute ne sera commise et le ballon ne sera plus le centre et le référent du cadre de participation. Compris comme une performance, le coup de sifflet peut être perçu comme l'accomplissement situé et incarné d'une mise entre parenthèse du jeu (« *bracketting* »), pour reprendre le terme de Goffman (1987). Après ce signal, les actions n'ont plus un sens restreint au cadre de participation du jeu mais sont inscrites dans un environnement moral plus large, et ce jusqu'à ce que la partie reprenne.

3.122 Réinsertion du coup de sifflet dans l'activité de la régie

Une telle reconfiguration de l'ordre normatif des interactions a des implications fortes pour ceux qui perçoivent la rencontre et, en particulier, pour les membres de la régie engagés dans son compte-rendu. Je propose de voir comment cette reconfiguration par le coup de sifflet est traitée par les techniciens de la régie et réinsérée dans le cours de leur activité ordinaire.

Voici cinq extraits qui donnent à un aperçu de l'activité en régie à la suite d'un coup de sifflet de l'arbitre sur le terrain :

(F.032) sifflet sunu_SRFCL_220944-220951

```

1      +%#(0.7)%(. )#
      26ro +tacle 18wh
      18wh %tombe%
      fig   #1      #2
2      $(1.1) $(0.3)
      ARB   $sifflet$
3      LSM6  èr six
4      (1.0)*
      réa   (6*8)
5      REA   top six
6      (0.3)@(0.2)Δ
      tru   (8@R6)
      lsm6      Δ▶play

```



#1



#2

(C.011) lorsque mvuemba est là _FCL0M_213334-213338

```

1      $(0.6)$ (0.3)
ARB    $sifflet$
2      REA    ouais la d[eux/]
3      LSM4   [le ]quatre* sur ça\
réa          (5*2)
4      (.)
5      REA    top quatre/
6      (0.4)@
tru     (2@R4)

```

(C.021) sifflet coquelin_FCLOM_220928-220932

```
1      $(0.6)$(1.0)*
ARB    $sifflet$
réa    (7*8)
2      LSM7    sep[t o]pposé
3      REA      [la-]
4      (0.2)
5      REA      sept top sept opposé@://
tru    (8@R7)
```

(C.031) sifflet gomis_OLOM2_220609-220612

```
1      $(0.8)$(0.2)
ARB    $sifflet$
2      LSM6    èr si:x\
3      (.)
4      LSM5    èr cin*q/
réa    (6*8)
5      (.)
6      REA      six (.) top six@
tru    (8@R6)
```

(C.041) baisse-moi la lumière_FCLOM_210540-210543

```
1      REA      baisse-moi la lumière $s'te plaît alice$&
ARB    $sifflet-----$
2      REA      &j' [vois rien là\]
3      LSM3      [ÈR TROIS/      ]
4      LSM5      [°èr cinq      ]calé°
5      (0.3)*
réa    (6*8)
6      REA      top troi:s/
7      (0.6)@
tru    (8@R3)
```

Dans ces cinq fragments, on observe une structure séquentielle commune : en début d'extrait, l'arbitre siffle une faute puis un opérateur ralenti (LSM) produit une annonce sous la forme « R+n » comme proposition d'une séquence de ralenti sur la plateforme de ralenti n . Les plateformes LSM sont numérotées de 1 à 12 et le numéro des opérateurs correspond au numéro de leur machine. En ce sens, les annonces ne sont pas seulement des propositions de ralentis mais également des auto-références.

Dans l'extrait F.032, un contact a lieu entre deux joueurs en ligne 1. L'arbitre siffle une faute en ligne 2. Ce coup de sifflet ouvre ici une opportunité reconnue et accomplie pour l'annonce d'un ralenti. Trois dixièmes de secondes (0.3s) après la fin du coup de sifflet, l'opérateur LSM6 propose un ralenti par une annonce : « èr six » (R6, l. 3). La transcription permet ainsi de réintroduire le coup de sifflet de l'arbitre en tant qu'élément sonore inséré dans l'activité routinière de la régie.

3.123 Le coup de sifflet de l'arbitre comme point de transition : une ressource organisationnelle pour les membres de la régie

Le coup de sifflet de l'arbitre constitue une ressource organisationnelle importante pour les membres de la régie qui perçoivent le match à travers les écrans et les enceintes du car. En rendant mutuellement accessible l'arrêt du jeu et la description d'un fait de jeu par l'arbitre, il leur sert ainsi de point d'appui sonore dans l'identification des moments pertinents pour formuler une annonce de ralenti.

Dans chacun des extraits, le coup de sifflet est immédiatement reconnu, de façon ordinaire et non problématique, comme une place de transition pertinente, c'est-à-dire comme un moment privilégié pour prendre un tour de parole sans sélection préalable. L'auto-sélection a été présentée comme un phénomène commun dans la distribution de la parole au sein de la conversation ordinaire : si le locuteur qui a la parole ne sélectionne pas le locuteur qui suit, le locuteur suivant peut s'auto-sélectionner en prenant spontanément la parole et, s'il y a plusieurs autres locuteurs, c'est celui qui prend la parole en premier qui remporte le tour (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974 : 720). Dans la régie, les interactions sont orientées vers la production d'un compte-rendu visuel et non pas essentiellement vers la poursuite d'une conversation. Cette production suppose non seulement une attention visuelle aux écrans mais aussi une attention auditive périphérique à l'environnement.

Dans la régie, contrairement à l'ordre ordinaire de la conversation où le silence peut éventuellement être perçu comme une source d'embarras, les opérateurs se coordonnent dans un « état ouvert de parole » (Goffman, 1987), c'est-à-dire un espace dans lequel la parole est un droit plutôt qu'un devoir et dans lequel le silence ne pose pas de problème. L'engagement des participants est ratifié dans la production conjointe de la tâche par un ajustement tacite. Des restrictions sévères dans le droit à la parole s'y appliquent. Étant impossible aux participants de porter une attention continue à la fois à ce qui se produit sur le terrain à travers

l'ensemble des écrans et aux séquences alternatives qu'ils préparent, l'environnement sonore constitue une ressource importante pour l'accomplissement de l'activité. L'orientation conjointe des opérateurs et, en particulier, du réalisateur, vers l'écoute attentive du programme fait de la prise de parole en régie un enjeu interactionnel fort : toute prise de parole rendue publique dans les enceintes risque de venir perturber l'écoute du flux du match.

C'est en ce sens, en comprenant l'importance du silence dans l'accomplissement de l'activité de réalisation et les restrictions dans les prises de parole spontanées des opérateurs, qu'il semble opportun de s'intéresser aux prises de tour des opérateurs-ralentis comme des auto-sélections insérées à des points de transition pertinents. En effet, le coup de sifflet intervient comme une opportunité pour la production systématique et normée d'une annonce de ralenti. C'est ce qui est rendu observable dans l'ensemble des extraits présentés.

Le coup de sifflet constitue une ressource temporelle dans l'identification du moment qui convient pour l'annonce, la production et le lancement d'un ralenti. C'est parce que le jeu est mis entre parenthèses par l'arbitre, et qu'il ne se produit plus d'action importante pour la suite de la partie, qu'il est possible de prendre la parole et, ainsi, d'initier la structure séquentielle propre au lancement un ralenti. L'effet d'obturation du ralenti ne risque alors pas de venir masquer ce qui se déroule en temps-réel sur le terrain.

Lancer un ralenti pose en effet un problème pratique. Le ralenti est une séquence de différé insérée entre deux séquences de direct. Son passage vient obstruer, pour une durée donnée, mais non définie en amont du passage, la retransmission du direct. Tout lancement de ralenti à l'antenne constitue donc une anticipation quant au statut de ce qui se produira sur le terrain et qui sera manqué par le téléspectateur. En lançant un ralenti, le réalisateur projette que rien de ce qui se passera pendant le ralenti ne sera important dans la constitution du compte-rendu et dans sa compréhension par le téléspectateur. Plutôt que de formuler une critique à l'endroit des usages du ralentis par la réalisation en pointant notamment leur effet d'obturation (Blociszewski, 2001), je tiendrai au contraire, dans ce chapitre et dans le suivant, à mettre en valeur les efforts concertés des participants dans la préservation de la scène filmée et dans sa captation en temps-réel plutôt qu'en différé. L'effet d'obturation connu, que nous appellerons « l'effet-tunnel » du ralenti, est ainsi réinséré dans des pratiques ordinaires qui visent à minimiser ses effets sur la captation du déroulement du jeu.

Le coup de sifflet constitue également une ressource topicale pour l'activité de la régie. Du point de vue de la sélection du phénomène à revoir et donc du contenu du ralenti en lui-même, le coup de sifflet produit une description de l'action qui crée et garantit la présence d'un phénomène (d'un « quelque chose ») à voir et donc, potentiellement, à revoir. Le coup de sifflet, par sa dimension de description de l'action, érige une suite de mouvements contingents des joueurs au rang de fait constitué observable, descriptible et documentable par l'image. Du fait de l'arrêt de jeu qu'il produit, il rend possible une enquête et une documentation immédiate par le ralenti en ouvrant le segment disponible pour leur insertion.

C'est ainsi que le coup de sifflet projette une organisation séquentiellement normée en régie dont le premier terme est l'annonce d'un ralenti par un opérateur. Il sert ainsi de ressource sonore dans l'organisation de l'action de la régie par la portée normative qu'il engage pour l'organisation séquentielle à venir. En ce sens, le coup de sifflet de l'arbitre qui, du point de vue du jeu, est orienté vers une action passée, prend, en régie, une dimension projective. Ce n'est plus simplement la description d'une action passée mais une prémisse dans l'organisation de l'activité à venir¹.

L'appariement entre le coup de sifflet (l. 2) et l'annonce de ralenti (l. 3) rend observable l'ouverture d'une fenêtre de lancement de ralenti en même temps qu'il en est l'accomplissement contingent. Les extraits C.011 et C.021 donnent à voir la production collaborative de ce même format « coup de sifflet – formulation d'une annonce de ralenti ». Cet appariement systématique et ordonné met en évidence sa dimension projective pour les annonces de ralenti et l'ordre normatif qu'il engage entre les participants de la régie :

- 1) Du point de vue du jeu, le coup de sifflet est la marque de l'ouverture d'un segment temporel qui met entre parenthèses le jeu. Cette opportunité est ressaisie en régie pour lancer un ralenti tout en préservant l'intelligibilité et la continuité de l'action en direct. On appellera cette parenthèse et le segment qu'elle rend rétrospectivement pertinent en régie pour lancer un ralenti une *fenêtre de lancement de ralenti*². La présence d'une annonce systématique à la

¹ On verra par l'étude de cas déviants *infra* (en 3.4) que l'annonce d'un opérateur est non seulement rétrospectivement pertinente mais aussi attendue.

² On verra cependant dans le chapitre 4 que cette pertinence pour l'insertion d'un ralenti est toujours conditionnée à l'observation continue du cours de la partie, une bagarre, un blessé ou la distribution d'un carton

suite d'un coup de sifflet de ce type apparaît comme une validation de la disponibilité du segment.

- 2) Le coup de sifflet constitue la description d'un fait de jeu qu'elle rend reconnaissable, observable, descriptible et documentable. L'opérateur-ralenti et le réalisateur disposent ainsi d'un fait de jeu observable dont la fin est connue¹. L'objet de l'annonce de ralenti est non problématique, réciproquement intelligible et l'annonce ne nécessite pas de spécification.

Dans le cas d'une proposition spontanée de ralenti formulée suite à une sortie en touche, l'ouverture de fenêtre de ralenti ne projette une annonce que dans sa dimension temporelle et séquentielle. En effet, la sortie du ballon des limites du terrain n'implique pas d'intervention et de description de l'arbitre quant à l'action qui a entraîné cette sortie. C'est la raison pour laquelle je privilégie ici à des cas d'ouverture de fenêtre initié par un coup de sifflet pour lesquelles les deux dimensions de la projection sont engagées².

Dans le fragment F.032, l'opérateur de la machine LSM n°6 annonce en ligne 2 son numéro de machine. Ce faisant, il propose spontanément un ralenti au réalisateur. Cette proposition est immédiatement interprétée comme la production rendue disponible sur sa machine d'un ralenti donnant à voir un phénomène venant de se produire. En l'occurrence, il s'agit d'un ralenti référant à la suite d'actions (l. 1) que le coup de sifflet (l. 2) est venu sanctionner et arrêter.

La suite séquentiellement ordonnée « contact entre joueurs – coup de sifflet de l'arbitre – annonce de l'opérateur ralenti » est intelligible ordinairement comme l'annonce, formulée par l'opérateur, d'un ralenti de l'action désignée et sanctionnée par l'arbitre. D'un point de vue strictement verbal, dans ce type de cas, l'annonce est comprise sans qu'il soit fait mention

jaune étant des actions insérées entre les parenthèses du jeu et constituant pourtant des coups dans le jeu importants, participant de l'intelligibilité de l'action pour le téléspectateur.

¹ L'établissement d'un cours d'action ordinaire en un fait de jeu observable engage également une structure d'attente de la part du téléspectateur vis-à-vis de la production d'un ralenti venant montrer à nouveaux frais l'action jugée par l'arbitre.

² On notera d'ailleurs que si les situations de fautes offrent systématiquement des ressources descriptibles à l'opérateur-ralenti, ce n'est pas le cas des sorties de touches pour lesquelles seules les situations problématiques sont de potentielles ressources pour la production de séquence de ralenti.

du contenu visuel intrinsèque du ralenti. Aucune description de l'action ou spécification du type de plan (valeur ou axe) n'est produite¹.

En ligne 4 de la séquence F.032, on peut également observer que le réalisateur opère une commutation entre un plan large donnant à voir la totalité du terrain et un plan serré montrant le joueur victime de la faute (6*8, l. 4). Ce type de plan produit ordinairement, de façon tacite et systématique², est utilisé comme plan de coupe pour l'insertion d'un ralenti. C'est un point sur lequel je reviendrai plus en détail dans le chapitre suivant.

3.124 Remarques conclusives : la paire adjacente « coup de sifflet – annonce de ralenti » et l'ouverture de la fenêtre de lancement de ralenti

En adoptant la perspective des participants de la régie, l'ouverture par le coup de sifflet d'une place de transition pertinente projetant la formulation d'une annonce de ralenti sera désormais décrite comme l'ouverture d'une fenêtre par l'opérateur du ralenti. La *fenêtre de lancement de ralenti* sera conçue un segment temporel disponible pour l'annonce publique, la production et le lancement à l'antenne d'un ralenti d'un ralenti³. De ce point de vue, la notion de *fenêtre de lancement de ralenti* n'est pas simplement liée à l'ordre de l'interaction en régie mais constitue un ajustement réflexif à ce qui se produit sur le terrain et au compte-rendu visuel qui en est fait.

Les extraits rendent observable cette *fenêtre de lancement de ralenti* par la présentation de l'appariement suivant entre une action non-verbale et sonore se produisant sur le terrain et audible depuis la régie et une formulation de l'un des participants de la régie :

- 1) L'arbitre siffle une faute ;
- 2) Un opérateur-ralenti formule une annonce de ralenti.

¹ Seul LSM7 mentionne l'axe du ralenti lorsqu'il s'agit d'un ralenti en caméra opposée. C'est ce qu'il faut comprendre dans le fragment C.021 par l'annonce « sept opposé » de la ligne 2. Cette spécification de l'axe permet au truquiste d'insérer un synthétiseur au bas de l'image indiquant au téléspectateur que le plan vient enfreindre la règle des 180°.

² On observera ainsi ces commutations entre plan large et plan serrés dans chacun des extraits analysés.

³ La notion de *fenêtre de lancement de ralenti* permet de traduire le terme de *slot*. En plus d'être un segment temporel, le terme de fenêtre présente l'avantage de rendre compte de la dimension visuelle de ce segment, la disponibilité de l'antenne pour l'insertion d'une séquence de différé apparaissant comme un réquisit pour le lancement d'un ralenti.

3.13 Lancer le ralenti à l'antenne

Je vais désormais étudier en détail l'extrait F.03 afin de décrire comment est ordinairement traitée par les autres membres de la régie l'annonce d'un opérateur consécutive à un coup de sifflet.

(F.034) sifflet sunu_SRFCL_220948-220951

```
3 LSM6     èr six
4          (1.0)*
   tru      (6*8)
5 REA      top six
6          (0.3)@#(0.2)Δ#(0.4)#(0.8)#(0.4)#(0.4)#
   tru      (8@R6)
   lsm6
   fig      #5      #6      #7      #8      #9      #10
```



#5

Ralenti 6 (image fixe). Ralenti calé par LSM6

Dernier plan de « régime de direct » avant le « régime ralenti » (ca8)
Commutation de TRU



#6

Début lecture ralenti 6 par LSM6

Transition du « régime de direct » au « régime de ralenti » avec volet.
Transition de ca8 à R6.



#7

lecture ralenti 6 par LSM6
fin du volet : dispositif en « régime de ralenti » (observable pour le téléspectateur)



#8



#9



#10

3.131 Sélectionner et ordonner le lancement du ralenti

Dans le fragment F.034, l'annonce de l'opérateur LSM6 (l. 3) est sélectionnée par le réalisateur en ligne 5 par le « top cinq ». Cette sélection est douée d'une double portée, à la fois rétrospective et prospective, engageant différents participants au sein de cours d'action distincts. Adressée à l'opérateur-ralenti (LSM6), elle est orientée à la fois rétrospectivement vers le tour qui précède par la sélection de l'annonce et prospectivement vers la lecture de la séquence par l'opérateur. En tant qu'elle est adressée au truquiste, elle est orientée prospectivement vers le tour de commutation qui suit (l. 6) qui fait passer le flux de LSM6 à l'antenne. Je vais maintenant détailler ces deux opérations insérées dans le « top cinq » de la ligne 5.

En tant que sélection de l'annonce spontanée de l'opérateur LSM6 (l. 3), le « top » de la ligne 5 a une portée rétrospective. Le « top » du réalisateur constitue une attestation des deux valeurs d'*account* du coup de sifflet de l'arbitre dans et pour l'organisation de la régie et du programme. D'un point de vue séquentiel, la sélection du réalisateur intervient comme la première occurrence de formulation de la disponibilité effective du segment à l'insertion d'un ralenti à l'antenne. Elle accrédite donc l'ouverture d'une fenêtre de lancement en attestant de la pertinence séquentielle à la formulation d'une annonce. Elle marque aussi rétrospectivement la pertinence de la production d'un ralenti et de son annonce spontanée par l'opérateur. Par ailleurs, il s'agit également d'une qualification du coup de sifflet en tant que description d'un fait de jeu potentiellement à revoir. L'action qui vient de se produire est déclarée éligible à un ralenti et la pertinence de l'annonce spontanée de l'opérateur indexicalement liée à *ce* fait de jeu est validée. À ce titre, le « top six » apparaît comme une validation de la pertinence de l'annonce de l'opérateur au regard des deux dimensions du coup de sifflet qui a initié cette annonce.

Comme je l'ai évoqué plus haut, le « top six » de la ligne 5, dans sa valeur directive, est doublement adressé, à la fois au truquiste et à l'opérateur-ralenti. Le « top » est alors un ordre de lancement du ralenti à l'antenne et est porteur d'une dimension prospective pour l'activité de la régie.

Adressé au truquiste, le « top six » constitue un ordre de transfert de commandes. En régime de direct, le dispositif est sous commande du réalisateur. Il a, par son clavier, littéralement la main sur la commutation et donc sur le programme. A l'inverse, en régime de ralenti, les commandes du truquiste sur son propre clavier qui produisent le lancement du flux

de ralenti à l'antenne. Ces lancements sont techniquement opérés par le truquiste mais systématiquement accomplis sur ordre du réalisateur. En régime de direct, le réalisateur a un pouvoir non-médié sur la commutation. En régime de ralenti, son pouvoir de commutation est verbal et s'appuie sur les ordres séquentiellement formulés à l'adresse du truquiste. Le passage du régime de direct au régime de ralenti s'opère donc également la formulation d'un ordre de transfert de commande adressé au truquiste.

Ici, par son « top six », le réalisateur formule également un ordre de lancement du ralenti. Il initie ainsi l'entrée en régime de ralenti lors duquel c'est le flux enregistré et produit par les opérateurs-ralentis sur leur plateforme qui passe à l'antenne. Ce régime ne pouvant fonctionner à vide, l'ordre spécifie le numéro de la machine sur laquelle se trouve stockée la séquence. Cela indique au truquiste le bouton du clavier sur lequel il doit appuyer pour lancer le ralenti sélectionné par le réalisateur.

L'effectuation par le truquiste de la seconde partie de la paire suppose l'accomplissement de deux actions temporellement très rapprochées, voire simultanées. La première, qui n'est pas accessible dans les données que par le bouton rouge sur les écrans de ralentis, consiste pour le truquiste à appuyer sur le bouton R6 de son clavier. À ce moment précis, le dispositif est encore en régime de direct (pour quelques dixièmes ou centièmes de secondes). Cette action ne constitue que la première partie de l'application de l'ordre du réalisateur. Elle est une anticipation de la seconde partie consistant en l'opération du changement de régime temporel du dispositif par le transfert de commande. En ligne 6, le truquiste opère le transfert de commande, 0.3s après la formulation de l'ordre. Le dispositif passe du régime de direct, lors duquel le réalisateur diffuse le plan de la caméra 8 au régime de ralenti pour lequel le truquiste donne à voir la séquence préenregistrée sur la machine 6 par l'opérateur LSM6. C'est l'action qui est transcrite ici, car la seule qui soit systématiquement observable et signifiante pour les participants. Cette commutation est rendue observable par le déroulement du volet (logo de la compétition) séparant à l'antenne le direct du ralenti. Cette matérialisation de la limite entre le direct et le ralenti rend intelligible et observable le passage d'une temporalité à l'autre aussi bien pour les téléspectateurs que pour le réalisateur qui voit s'accomplir l'ordre de transfert de commande (fig. #4 et fig. #5).

À la différence des commutations en régime de direct, la commutation effectuée en régime de ralenti apparaît systématiquement comme l'accomplissement d'un ordre. Elle implique la formulation d'un ordre du réalisateur pour que le ralenti soit lancé à l'antenne. La commutation en régime de ralenti apparaît donc comme une activité intrinsèquement verbale

et collaborative. C'est une des raisons pour lesquelles il s'agit d'un objet d'étude privilégié pour l'analyse des dimensions interactionnelles et linguistiques du montage en temps-réel dans son effort d'articuler des temporalités disjointes.

3.132 Lire et diffuser le ralenti à l'antenne

Mais si on comprend uniquement cet ordre comme une adresse au truquiste, on manque alors l'essentiel, à savoir le passage du ralenti. La première partie de l'accomplissement de l'ordre consiste en une prise de commande du truquiste sur le flux qui passera à l'antenne. Reste encore à approvisionner le régime de ralenti par un flux de ralenti. Si l'alimentation du direct va de soi, en ce que le déroulement temporel de l'action captée est identique à celui de l'action diffusée, il en va autrement du flux de ralenti. En régime de ralenti, il existe par définition un décalage temporel entre la survenue de l'action captée et sa diffusion à l'antenne. Les ralentis sont des séquences différées, donnant à voir des actions passées.

Cette articulation des temporalités requiert que la séquence donnant à voir l'action soit lue (*played*) sur la machine où elle a précédemment été enregistrée et stockée par l'opérateur-ralenti. Dans l'extrait, en ligne 6, l'opérateur appuie sur le bouton *play* de sa machine, alimentant ainsi le flux du programme 0.2s après l'ouverture du régime de ralenti par le truquiste. Ce délai, entre l'entrée en régime de ralenti et le début du ralenti, s'explique par le fait que l'opérateur anticipe le déroulement du volet à l'antenne (assurant la transition entre régimes de direct et ralenti) et qui vient masquer l'entrée du ralenti (fig. #4). La durée de balayage du logo est prédéfinie par le truquiste en amont du tournage. De façon générale, le volet met entre 0.5s et 0.8s pour assurer la transition complète entre le dernier plan de direct (fig. #3) et le premier plan de ralenti. Un délai de 0.2s entre l'ouverture du flux et la lecture garantit un ralenti non figé, en lecture, au moment de son passage à l'antenne sans rognage sur l'entrée de la séquence. Cependant, l'opérateur ne se fie pas à ce passage de main pour lancer son ralenti mais au directif doublement destiné du réalisateur (l. 5). Dans les figures #4-5-6-7, on peut observer que l'opérateur LSM6 lit la séquence de ralenti sur sa machine. Le flux passe à l'antenne simultanément grâce à l'opération préalable du truquiste. Ce qui passe à l'antenne, c'est donc la séquence qui est lue par l'opérateur-ralenti sélectionné par le clavier du truquiste. L'opérateur doit ainsi effectuer une opération pour que le ralenti apparaisse à l'antenne en modulant la vitesse de lecture de sa séquence. Il doit à ce titre veiller à ce que la séquence diffusée ne soit ni une image figée (parce qu'il n'aurait pas appuyé sur le

bouton « lecture »), ni une suite d'images accélérée (en retour ou avance rapide, parce qu'il serait orienté vers la recherche de données préalable à la production des séquences plutôt qu'à leur monstration), ni un plan de direct en train d'être enregistré (qui dans ce cas serait identique au retour de la caméra sélectionnée par l'opérateur-ralenti).

3.133 Remarques conclusives : vers une structure séquentielle du lancement de ralenti

Pour résumer les points abordés, l'extrait analysé rend observable un format d'insertion caractéristique du modèle « annonce-sélection ». Ce modèle se décompose en six étapes :

1. L'arbitre siffle une faute ;
2. Un opérateur-ralenti annonce un ralenti ;
3. Le réalisateur sélectionne l'annonce de ralenti ;
4. Le réalisateur ordonne son lancement à l'antenne au truquiste et à l'opérateur-ralenti¹ ;
5. Le truquiste prend la commande et lance la machine de ralenti sélectionnée à l'antenne² ;
6. l'opérateur-ralenti sélectionné lit le ralenti.

3.14 Temporalité du match, temporalité de l'activité en régie et économie des tours de parole

La présentation des différentes opérations inhérentes à la production et au passage à l'antenne d'un ralenti révèle que le nombre des tâches nécessaires dépasse le nombre de tours de parole pris par les participants. Je vais expliciter ce point avant d'y revenir plus en détail plus loin (3.2), en en produisant une description multimodale. Il est consubstantiel à une préférence générale des participants de la régie pour une économie dans l'utilisation de la parole lors du lancement des ralentis. Cette préférence a deux versants. Du côté des opérateurs, il consiste à limiter la prolifération des tours de parole nécessaires au lancement

¹ Les étapes 3 et 4 étant de façon privilégiée compressées en une seule et même formulation (voir 3.313).

² Une fois ces éléments apportés, et sans considérer que la lecture du ralenti ne soit qu'un résultat machinal désincarné, je n'ai pas reporté dans les transcriptions des extraits qui suivent la mise en lecture de la séquence de ralenti. Cette décision obéit à une volonté générale de simplification des transcriptions et part de la compréhension de la lecture comme tacitement ordonnée à la commutation du truquiste qui la rend observable à l'antenne.

par une intelligibilité directe et rapide des annonces. Côté réalisateur, elle tient à la contraction des tours par des adresses tacitement orientées vers plusieurs participants, chacun impliqué selon des modalités distinctes dans le lancement du ralenti à l'antenne.

Pour se donner l'opportunité d'insérer un ralenti au sein de la fenêtre de lancement, c'est-à-dire dans un segment temporel généralement court et dont la durée n'est pas connue à l'avance, il est nécessaire de parvenir à une compression du temps de production et de lancement. L'instruction de lancement du premier ralenti de la suite de ralentis doit être formulée suffisamment tôt afin de limiter le temps entre le coup de sifflet de l'arbitre et le lancement à l'antenne du ralenti. Durant cette période, le jeu est suspendu, le cadre du jeu est mis entre parenthèses et aucun événement participant de son déroulement et son intelligibilité pour le téléspectateur ne survient. Le temps gagné en amont du lancement est un temps gagné sur la sortie du ralenti et permet d'anticiper la fermeture de la fenêtre de lancement et éventuellement d'agencer d'autres ralentis à la suite de ce premier

Or, le nombre d'opérations nécessaires au lancement d'un ralenti ne peut faire l'objet d'une négociation. L'organisation séquentielle ne peut être réduite et pourtant, le temps doit l'être en raison des grandes contraintes qui pèsent sur l'activité de la régie. Comment faire pour réaliser des gains de temps tout en préservant l'intégrité de l'organisation séquentielle de l'activité ? Le premier impératif pratique consiste en la réduction du nombre de tours de parole nécessaires au lancement d'un ralenti. Il convient ainsi d'accomplir un double impératif : celui de l'intelligibilité des différents tours nécessaires à l'accomplissement séquentiel de l'insertion d'une part, et, de l'autre, celui de la limitation de leur nombre dans l'accomplissement temporel de l'insertion. On peut dire en ce sens que les tours de parole en régie n'ont pas seulement une *valeur* dans l'organisation séquentielle de l'activité (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974 : 701), ils ont également un *coût* pour l'accomplissement de l'activité en venant allonger le temps nécessaire à la production des séquences. Or, ce temps étant limité par ailleurs par l'organisation intrinsèque du jeu pour lequel le dispositif privilégie un compte-rendu en direct, il s'agit de le limiter leur prolifération afin de rendre possible le lancement du ralenti.

3.141 Compression du temps de lancement de ralenti et intelligibilité de l'annonce

Cette compression du temps de lancement par un principe d'économie de tours prévaut pour l'ensemble des membres du dispositif. La conjugaison des deux impératifs séquentiel et temporel fait d'abord naître un impératif d'intelligibilité et d'audibilité directe des annonces. Un tour de relance ou une requête de répétition, engendrant deux nouveaux tours, impliquent une perte de temps coûteuse pour le montage qui remet en cause la possibilité d'insérer un ralenti avant la fermeture de la fenêtre de lancement.

Voyons dans l'extrait suivant comment l'ajout de tour de parole en vue d'une intelligibilité de l'annonce vient condamner le lancement d'un ralenti à l'antenne.

(C.051) rien entendu_SRFCL_221603-221609

1		\$ (0.9) \$ (0.8)
	ARB	\$sifflet\$
2	LSM4	er quatre
3		(0.3)
4	REA	j'ai rien entendu
5		(0.4)
6	LSM4	quatre
7		(0.5)
8	REA	[pas de] ralenti
9	SCR	[jeu:]

En ligne 2, l'opérateur LSM4 produit une annonce de ralenti consécutivement au coup de sifflet de l'arbitre. Le réalisateur formule une requête tacite de répétition du tour d'annonce précédent. L'opérateur répète son annonce en ligne 6, par la seule mention du numéro de machine (sans le « R »), ce qui accrédite l'idée selon laquelle le réalisateur connaissait le statut du locuteur précédent et que la requête de répétition portait sur le numéro de machine de ralenti plutôt que sur le type de verbalisation. En ligne 8, le réalisateur refuse la proposition, en chevauchement avec la verbalisation de la fermeture de la fenêtre de lancement par la scripte.

Les deux tours des lignes 4 et 6 font irrémédiablement perdre du temps dans le lancement d'un potentiel ralenti, lancement rendu possible par l'ouverture de la fenêtre de ralenti en ligne 1. Le temps de la régie se déroule de façon synchrone à celui du jeu : tout temps perdu dans le lancement du ralenti a des répercussions sur la possibilité même de son insertion dans le flux. À mesure que le temps passe, la reprise de jeu et la fermeture de la

fenêtre de lancement s'approchent et les possibilités d'insérer un ralenti s'amenuisent. Dans l'organisation séquentielle de l'activité les tours d'annonce et de requête de répétition apparaissent comme des tours perdus car sans valeur. D'un point de vue temporel, ces deux tours sont coûteux et remettent en cause les conditions de félicité de l'annonce. Les deux tours supplémentaires engendrés par l'inintelligibilité de l'annonce initiale ont donc des implications directes pour le compte-rendu. Ils retardent le lancement du ralenti à l'antenne. La fenêtre de lancement se ferme et le ralenti n'est pas lancé. Le jeu reprend.

Cet extrait simple donne à voir la nécessité impérieuse d'une accessibilité sonore et d'une intelligibilité immédiates des annonces formulées par les opérateurs comme condition de leur passage à l'antenne. Une simple requête de répétition rend caduque une proposition qui ne vaut qu'à l'instant de sa formulation initiale.

L'exigence d'immédiateté de l'intelligibilité des annonces est un critère déterminant dans leur sélection par le réalisateur. C'est le cas en raison de la pression temporelle due à la finitude de la fenêtre de lancement, c'est aussi le cas en raison de la situation concurrentielle dans laquelle sont engagés les opérateurs. C'est pourquoi l'annonce la plus audible est celle qui est systématiquement choisie. Dans l'extrait suivant C.041, lors de deux annonces simultanées, c'est l'annonce la plus distinctement audible qui est acceptée par le réalisateur.

(C.041) baisse-moi la lumière_FCLOM_210540-210543

```

1  REA  baisse-moi la lumière $s'te plaît alice$a
    ARB                                $sifflet-----$
2  REA  &j' [vois rien là\]
3  LSM3  [ÈR TROIS/      ]
4  LSM5  [°èr cinq      ]calé°
5        (0.3)*
    réa  (6*8)
6  REA  top troi:s/
7        (0.6)@
    tru  (8@R3)

```

En lignes 1 et 2, le réalisateur est engagé dans un tour adressé à la scripte, en l'occurrence une requête de modification de l'écologie du car. Les opérateurs LSM3 et LSM5 produisent un chevauchement du tour du réalisateur pour formuler simultanément leur annonce de ralenti, appariées au coup de sifflet de l'arbitre, signe du primat du temps du match sur l'organisation interne de la régie.

L'opérateur LSM3 amplifie de façon manifeste son tour pour chevaucher le tour du réalisateur tout en restant audible. LSM5 au contraire ne rend pas son numéro de machine clairement audible, écrasé par le double chevauchement. L'annonce de LSM3 est sélectionnée par le réalisateur, venant consacrer le tour le plus audible en régie (l. 6). En cas de chevauchement, c'est systématiquement l'annonce la plus ou la mieux amplifiée qui sera sélectionnée¹. L'intelligibilité et l'audibilité immédiates de l'annonce apparaissent à ce titre comme les critères premiers de sélection d'un ralenti par le réalisateur.

3.142 L'ordre de lancement de ralenti et la multiplicité des auditeurs ratifiés

Revenons au « top 6 » du fragment F.034 afin de comprendre la manière dont le réalisateur accomplit son tour de sélection et d'ordre de lancement. De par son double appariement, la formulation du réalisateur est une instance du principe d'économie de tours afin de réduire au maximum le temps nécessaire au lancement du ralenti. Il illustre ce lien entre structure séquentielle et gestion de la durée précédent le lancement de ralenti. On verra plus tard comment la spontanéité de l'annonce un certaine manière de réaliser cette économie en rendant superflue la requête du réalisateur.

Le « top R6 » de la ligne 5 est un tour complexe, investi d'une pluralité de fonctions dans l'interaction, comme j'ai eu l'occasion de le montrer en 3.14. Doublement apparié, il intervient à la fois sélection d'un ralenti annoncé au tour précédent et un ordre de lancement du ralenti à l'antenne à accomplir par le truquiste et l'opérateur. Rétrospectivement, il produit une sélection (proche ici d'une validation) indiquant à l'opérateur que son ralenti est retenu en vue d'un passage à l'antenne. Prospectivement, le « top » produit l'inscription temporelle du ralenti au sein du programme. Il sélectionne et projette l'action à venir de l'opérateur en même temps qu'il instruit son lancement et inscrit temporellement la séquence différée au sein du programme en direct.

On retrouve ce double appariement du « top » dans l'extrait C.011 suivant.

¹ On verra des cas où il y a un problème d'intelligibilité des annonces occasionné par leur chevauchement.

(C.011) lorsque mvuemba est là _FCLOM_213334-213338

```
1      $(0.6)$(0.3)
ARB    $sifflet$
2      REA    ouais la d[eux/]
3      LSM4    [le ]quatre* sur ça\
réa    (5*2)
4      (.)
5      REA    top quatre/
6      (0.4)⊗
tru    (2⊗R4)
```

Cependant, des cas alternatifs rendent observables la double fonction et la double orientation du top dans ces extraits précédents. Lorsque la contrainte temporelle est moins forte ou lorsque les annonces sont multiples, le réalisateur formule deux TCU distinctes dans son tour pour sélectionner et lancer le ralenti. C'est le cas dans l'extrait C.031 qui rend observable un dédoublement de la sélection adressée et de l'ordre de lancement au sein du tour du réalisateur.

(C.031) sifflet gomis_OLOM2_220609-220612

```
1      $(0.8)$(0.2)
ARB    $sifflet$
2      LSM6    èr si:x\
3      (.)
4      LSM5    èr cin*q/
réa    (6*8)
5      (.)
6      REA    six (.) top six⊗
tru    (8⊗R6)
```

La faute est sifflée en ligne 1. Deux opérateurs produisent des annonces, de façon non simultanée, LSM6 en ligne 2 et LSM5 en ligne 4. Si on s'intéresse au tour du réalisateur, on s'aperçoit qu'il sélectionne l'annonce puis qu'il ordonne le lancement. La première TCU est donc orientée rétrospectivement vers l'annonce tandis que la seconde l'est prospectivement vers son lancement par le truquiste.

On retrouve cependant des cas déviants où malgré l'occurrence d'une annonce unique, sélection et lancement sont séparés en deux TCU au sein du tour du réalisateur. C'est le cas dans l'extrait suivant C.021.

(C.021) sifflet coquelin_FCLOM_220928-220932

```
1      $ (0.6) $ (1.0) *  
    ARB  $sifflet$  
    réa      (7*8)  
2    LSM7  sep[t o]pposé  
3    REA    [la-]  
4          (0.2)  
5    REA    sept top sept opposé@://  
    tru      (8OR7)
```

L'extrait C.021, en tant que cas déviant, rend observable une disjonction entre sélection et lancement. Elle permet ainsi de mettre en lumière les deux activités distinctes enracinées habituellement dans une seule et même TCU, deux activités imperceptibles dans les cas ordinaires. On peut certainement attribuer ici cette disjonction au chevauchement des lignes 2 et 3 rendant incertain le numéro de la machine annoncé. Le cas C.021 ne remet cependant pas en cause la préférence générale pour l'économie de tour d'une part et pour la contraction des tours.

La préférence pour l'économie accorde un privilège aux tours d'annonce clairement et distinctement formulés par les opérateurs tandis que la préférence pour la contraction est rendue observable par le multi-adressage des tours du réalisateur.

3.143 Note conclusive

Ces éléments donnent à voir comment la situation d'urgence caractéristique de l'insertion des ralentis au sein de fenêtres de lancement à la durée inconnue est accomplie séquentiellement par les membres de la régie. L'organisation des tours de parole est orientée vers la compression temporelle des opérations nécessaires au lancement du ralenti à l'antenne, faisant de l'intelligibilité immédiate des tours de parole, de leur restriction et de leur plurivocité, des critères déterminants dans l'existence publique, partagée et observable, du ralenti par son passage à l'antenne. Ce sont là, pour le dire autrement, les conditions de félicité du ralenti.

3.15 Remarques conclusives : la valeur et le coût des tours de parole en régie

Pour rendre compte de l'organisation de la parole en régie lors du lancement des ralentis, on peut prendre l'expression « économie de tours » dans les deux acceptions du terme économie. On peut ainsi l'entendre dans une acception faible comme une organisation tournée vers la modération dans la prise de tours et la formulation des tours. L'autre sens, plus fort et plus général et, donne à voir par analogie la régie comme un système d'échange dans lequel les tours de parole ont un coût, d'ordre temporel, et une valeur pour l'accomplissement de l'activité. Cette conception semble conforme à l'esprit de Sacks, Schegloff et Jefferson (1974 : 701) lorsqu'ils font une analogie entre l'ordre de la conversation ordinaire et l'économie :

Turns are valued, sought, or avoided. The social organization of turn-taking distributes turns among parties. It must, at least partially, be shaped as an economy. As such, it is expectable that, like other economies, its organization will affect the relative distribution of that which it organizes. Until we unravel its organization, we shall not know what those effects consist of, and where they will turn up. (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1974 : 701)

Heath et Luff (2007 : 66), pour décrire la manière dont les commissaires priseurs et les acheteurs produisent réflexivement une compétition ordonnée participant de la constitution du prix d'une œuvre lors des ventes aux enchères, reprennent et détournent l'expression de « valeur de tour » de Sacks, Schegloff et Jefferson (1974). Dans le cas des enchères, chaque prise de tour est en effet une performance au sens austinien (Austin, 1970) en ce qu'elle accomplit (provisoirement) la valeur de l'œuvre. Ainsi conçus, les tours de parole n'ont pas seulement une valeur pour l'interaction elle-même ; ils ont une valeur descriptive et performative pour l'œuvre elle-même. En même temps qu'ils accomplissent la valeur monétaire de l'œuvre, ils représentent une forme d'engagement de la part des enchérisseurs qui, de leur point de vue, leur occasionne un coût.

De même dans la régie, les tours de parole n'ont pas seulement une valeur intrinsèque. Ils produisent quelque chose de plus qu'un ordre conversationnel. Les tours d'annonce des opérateurs sont doués d'une valeur, en ce qu'ils sont porteurs d'un contenu visuel susceptible d'être actualisé à l'antenne et rendus observables pour le téléspectateur. Les annonces spontanées, en tant que formulation d'un plan de ralenti, permettent de nourrir le programme télévisé et de donner à revoir sous des modalités nouvelles une action de jeu. Leur sélection par le réalisateur actualise ces propositions et ont ainsi une dimension performative pour le

programme : les instructions de lancement donnent une visibilité publique aux productions des opérateurs¹.

Cependant, la prise de tour de parole au sein de cet « état ouvert de parole » obéit à un ordre strict réflexivement lié aux conditions temporelles de production du programme. Les tours de parole ont un coût. En tant qu'ils sont incarnés par les participants, ceux-ci ont une texture épaisse : chaque prise de tour occupe une place et allonge la durée nécessaire à la production d'un ralenti. Lors des pauses courtes du jeu, la production rapide d'un ralenti est la condition de félicité principale pour son passage à l'antenne. Dans un tel système, il convient donc de limiter le coût temporel de production, c'est-à-dire de raccourcir les tours de parole et d'en réduire le nombre.

¹ On verra plus loin (3.3) quelles sont les stratégies mises en œuvre par les opérateurs dans cette compétition qui les oppose à leurs collègues pour la mise en visibilité de leur travail.

3.2 Le lancement de ralenti comme performance collaborative

Je vais désormais envisager la séquence F.03, qui nous a précédemment servi de modèle, en en produisant une analyse multimodale qui intégrera le détail des manœuvres de l'opérateur-ralenti sélectionné et en particulier les activités de rembobinage et de calage (3.21 et 3.22). Cela me permettra d'élaborer une conception émergentiste du travail de réalisation et de donner un statut nouveau aux séquences qui sont produites par les opérateurs-ralentis. Par le recours à la notion d'actualisation, je présenterai l'activité de sélection des ralentis par le réalisateur comme une performance (3.23).

(F.035) sifflet sunu_SRFCL_220944-210951

```

1      # (0.6)
    18wh >>court avec le ballon-->
    réa >>plan ca6-->
    fig #1
2      +%(0.7)%(.)
    26ro +tacle 18wh
    18wh ->%tombe%
3      $(0.6)Δ#(0.5)$ (0.3)
    ARB $sifflet-----$
    lsm6 Δ◀◀REW-->
    fig #2
4      LSM6 èrΔ# six
    lsm6 ->Δcalé
    fig #3
5      (0.9)* (.)
    réa ->(6*8)
6      REA top six
7      (0.3)@#(0.2)Δ(0.5)
    tru (B@R6)
    fig #4
    lsm6 Δ▶play-->>

```



#1



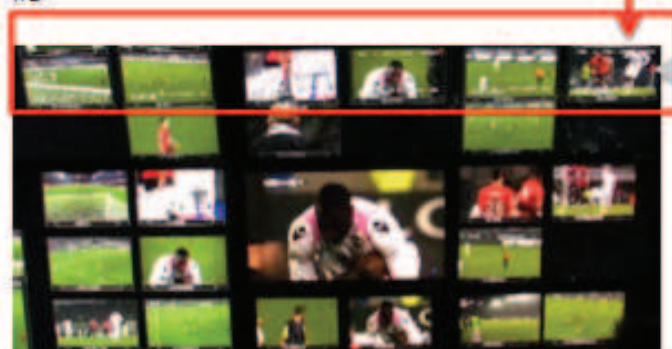
#2

R6 au début du
rembobinage/plan
de cam11



#3

R6 en fin de rebobinage
R6 calé
Retour au point d'entrée
de la séquence (point de
calage)



#4

R6 calé depuis #3

3.21 Rembobiner et caler une séquence de ralenti

F.035 propose une transcription détaillée de F.03 intégrant l'ensemble des procédures des opérateurs-ralentis depuis le début d'une action de jeu arrêtée par un coup de sifflet de l'arbitre jusqu'au passage du ralenti à l'antenne. En lignes 1 et 2, le joueur blanc #18wh court avec le ballon puis est taclé par le joueur rouge #26re. #18wh tombe au sol.

L'arbitre siffle et arrête le jeu en ligne 2 après le contact entre #18wh et #26re. 0.6s après le début du coup de sifflet et avant même que le coup de sifflet soit terminé, l'opérateur-ralenti LSM6, qui perçoit le match à travers le retour de la caméra 11, débute le rembobinage de sa machine. L'image #2 rend observable la dernière occurrence de direct pour LSM6, lequel abandonne à cet instant la perception de l'action en temps-réel pour se projeter vers sa mise en séquence par le retour en arrière vers le point d'entrée du plan donnant à voir l'action. Ce point d'entrée de la séquence, ou point de calage, est le début de l'action tel qu'il est perçu et donné à voir par les membres. Il est trouvé en ligne 4 et est rendu observable par la figure #3.

Le point de calage de la séquence de ralenti est trouvé, défini et fixé jusqu'à sa lecture à l'antenne (l. 7).

En étant attentif aux actions de l'opérateur-ralenti LSM6 et en se plaçant depuis sa perspective, on remarque donc la séquence typique d'actions suivante :

1. Déroulement de l'action sur ca11 et enregistrement sur R6 et visionnage du direct par l'opérateur (de fig. #1 à fig. #2) ;
2. Coup de sifflet de l'arbitre (l. 3) ;
3. Début du rembobinage de R6 (dernière image de direct ; fig. #2), ici en chevauchement avec la fin du coup de sifflet ;
4. Rembobinage de R6 (passage du direct au différé ; de fig. #2 à fig. #3) ;
5. Fin du rembobinage. Ralenti calé jusqu'à sa lecture (image figée par LSM6 ; fig. #3 à fig. #4) ;
6. Lecture du ralenti (l. 7).

Le point de calage défini par l'opérateur correspond à l'entrée que j'ai moi-même déterminée pour délimiter l'extrait, ce qui est une manière d'accomplir une adéquation entre les comptes rendus endogènes des membres et les comptes rendus produits par et pour l'analyse. C'est ainsi que le point de calage atteint par l'opérateur LSM6 en figure #3 coïncide

avec le plan de direct produit 1.4s avant le coup de sifflet environ par la caméra 11, observable en figure #1¹. Si les deux images sont identiques du point de vue de leurs propriétés visuelles intrinsèques, elles sont fondamentalement distinctes si on prend en considération leurs propriétés indexicales et temporelles. L'une, celle de la figure #1, est la capture d'écran d'une image animée produite au présent. L'autre, celle de la figure #3, est la capture d'écran d'une image arrêtée par les participants eux-mêmes, qui donne à voir l'image enregistrée sur leur machine.

Le début de l'extrait (fig. #1) donne ainsi à voir la capture d'une image prise de façon contingente au sein d'une suite d'images. Elle n'est qu'une image parmi vingt-quatre autres produites dans la même seconde. Cette capture est réalisée par l'analyste pour les besoins de l'analyse². L'image de la machine R6 correspond au retour de la caméra 11 dont elle produit un enregistrement en temps-réel. N'étant pas le plan sélectionné à l'antenne en direct par le réalisateur, le plan de la caméra 11 n'apparaît pas au téléspectateur mais sert de ressource à l'opérateur-ralenti.

La découverte du point de calage (fig. #3) donne au contraire à voir une image arrêtée par l'opérateur lui-même dans son activité ordinaire et routinière de production du ralenti. L'image est donc constituée en tant que point d'entrée d'une séquence par l'opérateur-ralenti par et pour l'activité de la régie (et non par et pour l'analyse comme c'est le cas de la capture d'écran de fig. #1). La suite d'actions qu'elle ouvre est déjà contenue à l'intérieur de la séquence prête à être lancée. Le lien qui existe entre l'action de jeu et l'image arrêtée n'est donc pas un lien contingent mais un lien nécessaire, le point d'entrée étant produit en vertu des propriétés d'observabilité de la suite d'action sur la séquence à venir. L'image observable en figure #3 apparaît donc comme rétrospectivement et thématiquement reliée à la suite d'actions, érigée en faute par le coup de sifflet de l'arbitre.

Le point de calage obtenu en figure #3 l'est par le rembobinage produit par l'opérateur entre les images #2 (1. 3, 0.6s après le coup de sifflet) et #3 (1. 4). La figure #2 donne à ce titre à voir la dernière image du flux qui soit simultanée au retour de la caméra 11 en direct.

¹ Il existe cependant un micro-décalage de quelques images en raison du temps nécessaire à la transmission du signal depuis le direct jusqu'à la plate-forme de ralenti.

² Si elle est contingente du point de vue des participants engagés dans l'activité, elle n'est pas pour autant fixée arbitrairement par l'analyste qui la constitue en tant qu'objet par l'observation rétrospective de la séquence et dans le respect de ses propriétés d'ordre endogènes.

3.22 La dimension d'engagement de l'annonce : trouver le point de calage

Si c'est la position de l'annonce qui définit la sélection du ralenti par le réalisateur, cela présuppose l'existence d'un lien de confiance pratique, unissant le réalisateur et l'opérateur-ralenti. Celui-ci est basé sur la garantie que l'opérateur formulant son annonce sera réellement capable de proposer le ralenti au moment de son lancement. L'opérateur s'engage au moment où il formule l'annonce à être en mesure de lancer une séquence finalisée et rendant observable un phénomène au moment où elle sera lancée à l'antenne par le réalisateur.

L'annonce a donc valeur d'engagement pour l'opérateur-ralenti et indique la production d'une séquence prête à être lancée à l'antenne. Cela suppose d'abord que le ralenti présente un fait de jeu observable et intelligible, que ce soit par le choix de l'axe, la valeur de plan et surtout par le point d'entrée du ralenti ou point de calage.

Cet engagement tient en deux points :

- 1) Un engagement technique : il est attendu que la séquence ait une valeur d'entrée stabilisée. Cela signifie qu'il est nécessaire que les procédures de rembobinage soient achevées et que la séquence soit mise en pause avant son passage à l'antenne. Cet engagement permet de prévenir le risque de passage à l'antenne d'une machine en train de rembobiner, qui produirait un effet de déréalisation problématique.
- 2) Une engagement topical : du point de vue des propriétés d'observabilité et de descriptibilité du ralenti, il faut que la séquence ait une valeur d'entrée qui permette de rendre compte de façon intelligible du fait de jeu. Ce point de calage ne doit pas être trop précoce au risque que la fenêtre de lancement ne se referme avant la survenue du fait de jeu sur le ralenti ou avant qu'il ne se soit totalement déroulé. Il ne doit pas non plus être trop tardif au risque de couper le phénomène ou de faire manquer des éléments contextuels permettant sa compréhension (ou sa restitution dans une suite).

Or, s'agissant de la dimension technique de l'engagement, on constate dans la séquence F.035 une anticipation de l'opérateur LSM6 dans la formulation de l'annonce par rapport au calage réel. Son annonce intervient avant qu'il n'ait effectivement stabilisé le point d'entrée de sa séquence, alors qu'il est encore en train de rembobiner la séquence. Une telle anticipation du calage permet ainsi d'optimiser les chances de formuler une annonce en

position 1 et de passer avant les autres opérateurs dans la course à l'annonce. En effet, cette course entre les opérateurs est moins une course au rembobinage et à la préparation de la séquence qu'une course à la formulation¹. Un tel système de sélection repose donc sur des engagements verbaux advenant en amont du phénomène sur lequel porte effectivement l'engagement, en l'occurrence un ralenti au point d'entrée stabilisé. La découverte effective du point de calage n'est pas un critère susceptible d'être vérifié par le réalisateur, étant donnés les impératifs temporels de l'activités, et n'intervient donc pas dans la sélection du ralenti. Seule la position du tour d'annonce dans la séquence joue un rôle dans le choix d'une séquence. Le peu de temps que permet de gagner cette anticipation est donc un temps qui peut s'avérer décisif pour voir son ralenti sélectionné.

Dans le cas d'une sélection de ralenti régie par les règles de la « course aux ralentis », le deuxième engagement, celui tenant aux propriétés d'intelligibilité et d'observabilité du fait de jeu donné à voir par le ralenti, peut paraître contradictoire avec l'impératif de vitesse. En effet, pour garantir une observabilité certaine du fait de jeu dans la séquence, cela supposerait que des procédures de vérifications internes soient opérées. Or, l'examen de l'extrait F.035 nous révèle qu'à aucun moment de telles procédures ne sont engagées. On observe ainsi dans le fragment que le ralenti ne fait jamais l'objet d'une vérification, que ce soit par le producteur du ralenti ou par ceux qui sont susceptibles de le sélectionner (REA et LSMc).

L'opérateur-ralenti LSM6 perçoit d'abord le jeu sur son écran dans les conditions temporelles de son effectuation et observe la suite « tackle-chute-arbitre qui siffle » de la ligne 1 en temps-réel. Il débute son rembobinage 0.6s après le commencement du coup de sifflet de l'arbitre (l. 2). Le rembobinage se termine et la machine sur pause au milieu de sa prise de tour d'annonce en ligne 3. La machine reste en pause, prête à être lancé jusqu'à la sélection-lancement du réalisateur en ligne 5, c'est-à-dire pendant 0.8s. Le ralenti est lu par l'opérateur au moment où le truquiste en ligne 6 a ouvert le flux de ralenti en mettant à l'antenne la machine n°6.

Cela signifie que la lecture « en différé » du ralenti est opérée à l'antenne sans qu'aucune vérification préalable ne soit séquentiellement possible. Le ralenti est donc à la fois annoncé et sélectionné à l'aveugle. La seule vérification qui soit temporellement possible advient lors du rembobinage. L'opérateur dispose alors de l'unique opportunité de visionner

¹ Je reviendrai sur ce point dans la sous-partie suivante (3.3).

la séquence et de s'assurer de la présence du fait de jeu escompté dans le plan. Dans ce cas, la vérification est opérée en accéléré et à rebours du cours ordinaire de l'action.

Si on peut affirmer qu'un ralenti est systématiquement sélectionné à l'aveugle par le réalisateur, le ralenti peut faire, dans des formats plus complexes, l'objet de procédures de vérification de la part de l'opérateur-ralenti et du chef-ralenti.

3.23 La sélection des ralentis : une conception performative et émergentiste de l'actualité

Depuis la perspective du téléspectateur, un monde est invisible. Ce monde, c'est celui de la fabrication des ralentis, des ressources nécessaires à leur production et de l'ordre de l'interaction inhérent à leur passage à l'antenne. Pour lui, n'est visible que ce qui est dans le champ, c'est-à-dire ce qui apparaît dans le cadre de la caméra du dispositif sélectionnée par le réalisateur. Le reste est hors-champ et lui est caché¹. L'analyste désireux de comprendre les modalités pratiques de fabrication de ce qui apparaît au téléspectateur ne peut se contenter du résultat de l'action et ne peut donc reconduire la distinction entre champ et hors-champ. Pour les membres, ce n'est pas parce qu'un phénomène est hors-champ qu'il est invisible ni même qu'il échappe au dispositif. Pour eux qui ont accès à la totalité des retours de caméras, ce qui est hors-champ du point de vue du téléspectateur, apparaît comme une ressource pour le montage. C'est précisément parce que cette réalité n'a pas encore été perçue par le téléspectateur qu'elle est susceptible d'être introduite à nouveaux frais par les opérateurs sous la modalité du ralenti.

3.231 Voir le hors-champ à travers des écrans : le recours à un nouveau partage visuel propre à l'activité de réalisation en direct

Depuis la perspective du téléspectateur, le plan de la caméra 11 (servant de ressource à la production du ralenti produit par l'opérateur LSM6) pourrait être défini comme relevant du hors-champ, puisque la portion de réalité qu'il donne à voir n'est pas actuellement perceptible pour lui. Mais ce plan est cependant bien accessible aux participants de la régie qui se coordonnent dans la perception et la mise en image du match. S'il n'a pas d'existence

¹ Voir Bazin (1975) pour l'analyse fondatrice du hors-champ au cinéma comme « espace caché » et sa théorisation par Burch (1986 : 39-58) en termes d'« espace imaginaire ».

matérielle et visuelle pour le téléspectateur, il en a bien une pour les membres de la régie qui médiatisent la scène à l'attention du téléspectateur. Les plans alternatifs à celui sélectionné par le réalisateur sont ainsi tous enregistrés et stockés sur les machines de ralenti, les rendant potentiellement accessibles même lorsque l'action qu'ils donnent à voir est passée.

C'est pourquoi, plutôt que de reconduire de façon systématique la distinction classique entre *champ* et *hors-champ*, la réalisation multi-caméras rend nécessaire l'adoption d'une distinction nouvelle apte à rendre compte de l'existence matérielle des plans non-visibles pour le téléspectateur et constituant le matériau des opérateurs engagés dans la réalisation du match (et potentiellement visibles à l'avenir). C'est pourquoi je propose de distinguer entre *plan actualisé* et *plan non-actualisé* pour différencier les plans qui passent à l'antenne des plans qui ne passent pas à l'antenne. L'*actualisation* d'un plan est ainsi conçue comme l'accomplissement conjoint du passage d'un plan à l'antenne et de sa visibilité pour un public distant. L'*actualité* est alors considérée comme une propriété indexicale d'un plan liée à son statut par rapport à l'activité de réalisation et, en particulier, de commutation.

Le partage entre *plan actualisé* et *non-actualisé* engendre une série de déplacements importants pour saisir les spécificités de la réalisation en direct à plusieurs caméras. Contrairement à une conception en termes de champ, la distinction en termes de pratique d'actualisation ne repose pas de façon essentielle sur les propriétés spatiales et visuelles de l'objet ou de la scène filmée mais sur le statut d'un plan, conçu comme une unité matérielle et un accomplissement pratique, au regard de l'activité de montage en direct dans laquelle sont engagés les participants. En ce sens, la distinction proposée est autonome par rapport à la distinction entre champ et hors-champ et l'alternative offerte n'entre pas en concurrence avec elle. La première, en termes de champ, s'appuie sur le programme conçu comme un résultat, reposant sur la perspective du spectateur et sur le contenu visuel qui lui est offert pour percevoir l'action. La seconde, par le recours à la notion d'*actualisation*, se base sur la perspective des membres qui collaborent à la production du programme et donc sur l'activité endogène observable et documentable en train de se faire. Une telle compréhension amène à passer d'une analyse textuelle du programme télévisé ou filmique conçu comme un résultat déjà-là, à celle de l'analyse de son émergence située et contingente.

Il ne s'agit de rejeter en bloc le partage entre *champ* et *hors-champ* mais plutôt de proposer un partage approprié à la dynamique de montage linéaire en temps-réel à plusieurs caméras. Il faut ajouter qu'il existe bien un hors-champ pour un dispositif à vingt-cinq caméras. Puisqu'il y a cadrage, il y a bien un espace caché. Mais contrairement au cinéma, le

champ, l'espace du visible, n'est pas le même pour le téléspectateur et pour le monteur. Puisqu'il y a plusieurs caméras qui filment en même temps une même scène sous une pluralité de perspectives, on peut considérer que le champ des caméras de la régie est constitué par la somme des espaces couverts par l'ensemble des caméras du dispositif. Du même fait, les membres de la régie situés derrière les écrans du car en voient toujours plus que le téléspectateur. Il reste cependant toujours une partie de la réalité en dehors du cadre des caméras qu'on peut appeler *hors-champ*. C'est de cette partie invisible du dispositif dont il a été question dans la partie consacrée à l'entrée dans le match pour souligner l'importance de la coordination avec les éléments situés hors-champ dans les plans de couloirs (voir chapitre 2).

Lorsqu'on aborde les modalités spécifiques du montage à plusieurs caméras en temps-réel, le partage entre champ et hors-champ pose problème et paraît trop restrictif pour comprendre les dynamiques de captation et de montage. Lors du montage en post-production d'un film, le technicien-monteur opère des choix définitifs quant à la délimitation de l'espace du visible, la sélection au montage parmi les *rushes* participant de l'accomplissement de l'œuvre en tant que phénomène observable (Laurier, Strebel et Brown, 2008 ; Laurier et Brown, 2014). Le montage linéaire en direct à plusieurs caméras n'est en revanche pas excluant pour les séquences non-sélectionnées en direct au montage. Les plans sont stockés et peuvent servir pour l'avenir que ce soit lors du match ou lors des résumés qui en seront faits lors d'émissions narrant le match. Le partage de l'espace du visible n'est pas donc opéré de façon définitive au moment du montage en direct. Ce qui est invisible et hors-champ au moment de la captation de l'action par la caméra sélectionnée par le réalisateur ne l'est pas inéluctablement du point de vue du dispositif et de la suite du programme. C'est de cette spécificité liée aux possibilités offertes par le lancement des ralentis dont le nouveau partage proposé entend rendre compte.

3.232 Les plans disponibles, des ressources pour la réalisation

Le hors-champ désigne l'espace situé en dehors du cadre de la caméra filmant l'action. Le concevoir comme seule alternative à ce qui est observable empêche d'être attentif au rôle des plans non-sélectionnés en direct (non-actualisé) dans la production des séquences à venir et en particulier des séquences de ralentis. Ce qui est montré l'est aussi parce, de façon

prospective, le réalisateur se repose sur la possibilité de proposer une vision alternative de l'action lors d'un ralenti à venir.

En un sens, le principal apport de la partition proposée vaut par la négative, résidant dans la conception nouvelle d'un *plan non-actualisé*. Une telle désignation permet de rendre tangible l'existence matérielle d'un plan, préhensible par les membres de la régie sans accorder de privilège au plan qui passe actuellement à l'antenne. Cependant, parler ainsi de *plan non-actualisé* pose encore problème. Pourquoi garder une telle dénomination qui nous enserme dans une conception centrée sur l'actualité de l'image et donc sur sa publicité ? D'une certaine façon, elle donne l'impression que nous nous maintenons (malgré les efforts consentis) dans la perspective du spectateur et dans la conception du programme comme résultat, nous imposant de considérer ces plans comme des rebuts plutôt que d'envisager leur dimension intrinsèquement positive pour l'activité au sein de laquelle ils prennent place. C'est la raison pour laquelle il est préférable d'adopter l'expression *plan disponible* plutôt que celle de *plan non-actualisé*, la première présentant l'avantage de rendre compte de la dimension positive et l'existence matérielle et pratique de ces entités dans l'activité des participants de la régie.

Mais ce qu'on appelle ici *plan disponible*, sont-ce encore vraiment des plans ? S'agit-il encore d'entités sélectionnables en vertu de l'intelligibilité de la scène qu'elles capturent et donnent à voir ? Oui précisément, ce sont encore des plans. Ce sont des plans en ce sens qu'ils sont produits par le cadreur, moment par moment, tout au long du déroulement de l'action filmée de manière à rendre compte de sa continuité, et ce qu'il passe actuellement à l'antenne ou non. Parler de *plan disponible* permet de balayer la conception selon laquelle ce qui ne passerait pas à l'antenne ne serait qu'un flux informe, une suite d'images désordonnée, que le réalisateur n'aurait pas jugé bon de passer à l'antenne.

On a vu que l'une des modalités préférentielles de mise à l'image des plans repose sur la proposition initiale d'un opérateur-caméra avant le passage à l'antenne sur le mode de la proposition-acceptation (Broth, 2009). J'ai ainsi montré dans le chapitre précédent que la prise d'un plan par le réalisateur (c'est-à-dire son *actualisation*) était généralement précédée d'une requête de stabilisation, indiquant à l'opérateur de maintenir l'objet focal. Certes, puisqu'elles projettent une actualisation du plan par la commutation, ces requêtes de stabilisation ne sont formulées que pour les *plans actualisés*. Pour autant, bien que l'objet focal ne soit pas spécifié par le réalisateur, le *plan non-actualisé* n'en garde pas moins une stabilité tout au long du déroulement de l'action, une stabilité non-instruite généralement

focalisée sur le ballon ou sur le visage d'un joueur¹. Les *plans non-actualisés* valent ainsi en tant qu'entités propres, le cadreur filmant une action dans sa continuité, en restant attentif à la préservation de l'intelligibilité scénique de la situation filmée. Orienté vers un passage à l'antenne à venir possible (qu'il s'agisse d'un plan de direct ou sur le mode du ralenti²), les cadres produisent quelque chose de plus qu'un simple flux non-ordonné : ils produisent des entités matérielles disponibles, ordonnée et réutilisables par le dispositif pour rendre compte de l'action de façon intelligible. Ce sont ces plans qui, en vertu de leurs propriétés d'ordre intrinsèques, seront utilisées comme ressources immédiatement disponibles par les opérateurs-ralentis pour produire leur séquence de ralenti. C'est la raison pour laquelle il est préférable de les appeler des *plans disponibles* au regard de la positivité de leur apport pour le dispositif d'un point de vue prospectif. Si la pertinence du plan en tant que compte-rendu intelligible de l'action filmée apparaît rétrospectivement par le montage du réalisateur, son existence en tant qu'entité matérielle douée de propriétés d'intelligibilité n'est pas (uniquement) liée au montage. Elle est liée à la pratique de cadreur qui propose continuellement des plans intelligibles en tant que tels. Ils le font non seulement pour le direct mais aussi, de façon prospective, pour la production potentielle d'un ralenti et donc en vue d'un montage à venir.

Une autre raison à l'appui de cette dénomination tient à l'une des conditions de félicité des ralentis que je n'ai pas encore énoncée. Pour passer à l'antenne en tant que *replay*, un plan de ralenti doit offrir une perspective renouvelée sur l'événement par rapport au plan diffusé en direct. Du même coup, si le *plan actualisé* a le privilège d'acquérir une visibilité à l'antenne en direct, le *plan disponible* présente l'avantage de pouvoir prétendre au ralenti en vertu du fait qu'il donne à voir l'action sous une perspective nouvelle, c'est-à-dire par un axe de caméra non encore utilisé.

Cela me permet de préciser ce qu'il faut entendre par ralenti : un ralenti n'est jamais la répétition d'un plan actualisé. Un ralenti est toujours une production originale, donnant à voir une perspective et un découpage renouvelés par rapport au *plan actualisé*. Cette originalité du plan proposé par l'opérateur-ralenti, apparaît comme une prémisse organisationnelle tacite. À

¹ La fin d'un plan de cadreur inscrite dans le dispositif en amont de l'action, chaque cadreur recevant des consignes pour terminer ses plans sur le ballon ou le visage en fonction de sa caméra.

² Il faut noter que la plupart des caméras du dispositif ne sont pas utilisées, ni même utilisables, en direct en raison d'une valeur de plan trop resserrée, d'un axe difficile à raccorder ou de l'immobilité de la caméra. S'il ne sont pas actualisés en direct, l'importance de ces plans est néanmoins bien réelle en ce qu'ils servent à nourrir le programme de façon rétrospective par et pour de la production de ralenti.

ce titre, les *plans disponibles* présentent une positivité réelle en raison du fait qu'ils sont précisément *non-actualisés* : c'est en vertu du fait qu'ils n'ont pas été diffusés en direct qu'ils peuvent être pris en considération par les opérateurs-ralentis dans leur travail de production des séquences de différé et qu'ils sont éligibles à une diffusion postérieure. Le découpage entre *plan actualisé* et *plan disponible* rejoint ainsi la perspective et les impératifs des participants pour lesquels cette discrimination est fondamentale et sert d'appui tacite à l'activité¹.

3.233 Le partage entre plan actualisé et plans disponibles : une distinction performative et indexicale

Ainsi considérée, la distinction entre *plan actualisé* et *plan disponible* apparaît également comme une distinction performative et indexicale. Si le *plan actualisé* est nécessairement à l'antenne d'un point de vue rétrospectif, il lui est impossible de prétendre être revu au ralenti lors du programme, à moins d'accomplir ce qui sera perçu comme une erreur de réalisation. À l'inverse, le plan non-actualisé est toujours disponible jusqu'à son actualisation par le montage et constitue donc un plan possible d'un point de vue prospectif, autrement dit une ressource disponible pour les opérateurs dans la production de leur séquence. Voilà en quel sens ces plans sont disponibles.

Reste à montrer comment cette disponibilité est traitée par les opérateurs-ralentis. J'ai dit que les images produites par les cadreurs, en tant que *plans disponibles*, étaient quelque chose de plus qu'un simple flux depuis leur perspective. Néanmoins, du point de vue de celui qui perçoit le retour de caméra du cadreur depuis la régie, la suite d'images produite garde encore une des propriétés du flux, celle de la continuité des images qu'ils donnent à voir. Puisque, par nature, la production d'images par un opérateur-caméra n'est pas coupée par le montage, le retour de sa caméra donne également à voir les transitions entre deux plans, lors desquels le plan n'est pas stabilisé.

Pour passer à l'antenne comme une entité propre, le retour du cadreur requiert ainsi un découpage temporel par le montage qui soit congruent à la fois avec la logique de la scène filmée et avec les propriétés d'ordre du plan. De ce point de vue, le découpage d'un *plan*

¹ Dans tout le corpus, aucun cas de répétition n'a été observé et cette règle n'a été explicitée par le réalisateur qu'à une seule reprise comme justification d'un refus de ralenti.

disponible n'est distinct du découpage d'un *plan actualisé* que par son ancrage temporel, dans la mesure où cette opération est effectuée rétrospectivement, après la survenue de la scène et donc après qu'elle ait été captée par l'opérateur-caméra. Le rembobinage de la machine LSM est l'opération par laquelle l'opérateur-ralenti se ressaisit des propriétés d'ordre du *plan disponible* pour constituer un ralenti. Les ressources qu'offrent ces plans disponibles alternatifs permettent la production d'un ralenti qui réponde aux exigences de vitesse propre à leur insertion.

Pour le dire autrement, afin de faire face à l'urgence de la situation, opérateurs-ralenti et réalisateur doivent pouvoir sélectionner un plan à l'aveugle en s'appuyant sur les propriétés d'ordre de la situation et sur les compétences du cadreur qui propose le plan. La disponibilité du plan comme ressource pour le montage vont de soi, aucune opération cognitive n'est nécessaire pour sélectionner le ralenti. Le rembobinage et l'ordre conversationnel inhérents à son lancement à l'antenne suffisent.

3.234 Les apports du nouveau partage

Quels sont les apports du nouveau partage entre *plan actualisé* et *plan disponible* pour l'étude des productions médiatiques en train de se faire ?

En évacuant la question de l'objet ou de la scène filmés, la notion d'actualité permet de saisir la dimension hybride des plans non-sélectionnés par le réalisateur et non-visibles pour le téléspectateur et, ainsi, de réévaluer leur statut pour l'analyse. Ceux-ci, bien qu'ils soient hors-champ depuis la perspective d'un téléspectateur qui ne perçoit pas la réalité qu'ils rendent accessible, ne sont pas perdus et constituent une part essentielle du travail des opérateurs engagés dans l'activité de réalisation.

L'autonomisation vis-à-vis de la dualité champ/hors-champ de la perspective du téléspectateur permet de penser à nouveaux frais le statut des ralenti à venir par rapport au plan sélectionné à l'antenne. La différence entre ralenti et plan de direct ne tient pas de façon essentielle en la nature de l'objet focal observable pour le téléspectateur. Dans le fragment F.035, cas typique du lancement de ralenti consécutif à un arrêt du jeu, c'est l'action qui vient de se produire en direct qui est « rejouée » au ralenti. La différence entre ralenti et plan de direct n'est pas non plus liée de façon intrinsèque à la valeur du plan ; bien qu'ils soient généralement de valeurs distinctes (comme c'est le cas en F.035), une même action filmée en

plan large en direct peut l'être également au ralenti. Le plan large, depuis lequel est le plus couramment filmé le jeu, insère dans le champ une grande portion d'espace, qui recouvre le champ de la plupart des plans alternatifs disponibles du dispositif.

La différence entre *plan disponible*, ressource matérielle à la production d'une séquence de *replay*, et *plan actualisé* tient plus essentiellement à l'axe de la caméra et, donc, de la position du cadreur qui propose le plan. Par la promotion du nouveau partage, on se débarrasse ainsi d'une conception réifiante, enracinée dans la situation captée, pour adopter, de façon très littérale, la perspective des membres sur cette situation. Ainsi, ce qui distingue un plan actualisé d'un plan non-actualisé, ce n'est pas essentiellement l'objet qu'il donne à voir mais plutôt les modalités techniques et indexicales d'accès visuel à cet objet.

Parler d'*actualisation* permet ainsi de déréifier la scène filmée pour accéder à l'activité collaborative de réalisation, terme désormais compris dans son acception ordinaire et non plus seulement filmique. Réaliser c'est faire advenir, donner une réalité observable, matérielle tangible et publique à une potentialité enfermée dans le dispositif. Cette restauration de la réalisation dans sa dimension d'accomplissement matériel se fait au prix de l'insertion dans la description de réalités possibles.

Grâce au dispositif mis en place par et pour l'analyse, le plan actualisé, c'est-à-dire le plan qui passe à l'antenne, apparaît non pas comme un résultat évident au regard de la situation filmée, mais comme un accomplissement contingent réalisé dans une écologie collaborative et fortement technicisée. L'analyse procédurale permet de rendre compte de la réalisation comme le travail collaboratif d'exploitation et de ressaisie des possibilités offertes lors de la survenue de l'action.

3.235 Remarques conclusives : l'actualité comme processus contingent de mise en ordre

En accordant un statut nouveau aux objets non-actualisés et les considérant comme des ressources disponibles essentielles à la production de l'actualité, mon propos va dans le sens d'une symétrisation des entités actuelles et des entités inactuelles. L'analyse de discours médiatiques, qu'elle raisonne en termes de construction médiatique de la réalité (Tuchman, 1978)¹, de réalité cadrée (Gamson et Modigliani, 1978) ou de cadrage de la réalité sociale

¹ L'approche constructiviste des faits sociaux est ainsi déclinable à différents objets de recherche, voir par exemple Champagne (1990), Muchielli (2005) et Duval (2007).

(Entman, 1991 ; Entman, 1993) relève d'une conception du discours télévisuel comme entité nécessaire, advenue et déjà-là. Ce qui n'apparaît pas au téléspectateur est caché et participe de l'altération, de la reconstruction ou de la narration de l'événement par le discours télévisuel. Une telle conception, inhérente à une entreprise textualiste de l'analyse de discours médiatiques, passe sous silence le champ des possibles et des contingences ayant participé de la production des discours en tant qu'entités stabilisées, observables et analysables. Par l'étude empirique des procédures de lancement de ralenti, je propose au contraire de reconsidérer ce qui n'a pas été montré publiquement par le programme télévisé et de documenter la manière dont il participe à la production du programme.

D'un point de vue plus général, une telle démarche consiste à voir comment, dans une situation donnée, les entités non-actualisées ou possibles interviennent comme des ressources pour l'action. Contrairement aux théories du choix rationnel qui conçoivent le possible comme des alternatives d'action offertes aux acteurs et soumises à décision, mon recours à des entités inactuelles, telles que les plans disponibles, est plus modeste. Il consiste à montrer que la profusion des possibles sert d'appui à l'action et participe de son émergence (Schegloff, 2006).

Un programme télévisé, en tant qu'il constitue une suite d'images en mouvement adressées à un public, apparaît de façon systématique doué de propriétés d'ordre une fois ressaisi par le téléspectateur (Jayyusi, 1988). L'analyse filmique des documents médiatiques, puisqu'elle est menée depuis la perspective d'un téléspectateur-analyste, est à ce titre toujours capable de rendre compte d'un sens dans la production d'une suite d'images filmées. Une approche textuelle des programmes télévisés, basée sur l'observation attentive du déroulement des programmes, est également apte à ressaisir la dimension procédurale de l'accomplissement cet ordre¹. Mais, menée sur la base d'un programme fini, elle manque de façon irrémédiable la dimension contingente inhérente à la production de cet ordre, en n'accédant pas aux ressources engagées dans sa constitution.

En ce sens, par la restitution du travail de sélection et d'actualisation des plans disponibles et dans l'entreprise de mise en visibilité et de publication d'un document, la mise en lumière du travail des membres de la régie peut être rapprochée, pour l'analyse des médias, du travail de la sociologie des sciences attentive à la dimension incarnée, temporelle et

¹ Voir par exemple Bovet (2007), Bovet et Terzi (2011) et Bovet *et al.* (2014)

contingente des pratiques et discours scientifiques (Lynch, 1985a ; Garfinkel, Lynch et Livingston, 1981).

3.3 Le coup de sifflet comme *starter* de la « course aux ralentis »

Dans la sous-partie précédente, j'ai évoqué l'existence d'un monde inaccessible au téléspectateur, constitué par la pluralité des perspectives visuelles et temporelles sur l'événement. Ce monde, c'est celui de la contingence et des possibles, celui de la *réalisation*, moment par moment, du compte-rendu. C'est lui qui avait été présenté comme le thème d'une analyse détachée de la perspective rétrospective du téléspectateur. Qu'en est-il à ce moment du propos ? Ai-je vraiment abandonné la perspective du téléspectateur pour rejoindre la perspective des membres qui œuvrent de conserve à la production de l'intelligibilité du compte-rendu ?

Il a jusqu'à maintenant été question des modalités pratiques de préparation, d'annonce et de sélection d'un ralenti isolé à partir de l'étude du ralenti rétrospectivement rendu observable au téléspectateur. Il a ainsi été montré comment le ralenti sélectionné *in fine* à l'antenne était préparé à partir d'un *plan disponible*, annoncé et lancé à l'antenne. En ce sens, en m'attachant à décrire les procédures à l'œuvre dans la production du ralenti passant à l'antenne, je n'ai pas complètement abandonné l'approche rétrospective centrée, en aval, sur le programme télévisé comme résultat.

C'est la raison pour laquelle, je souhaiterais désormais m'attacher à décrire le rôle joué par les ralentis qui, bien que préparés par un opérateur, ne sont pas sélectionnés à l'antenne par le réalisateur et n'acquièrent pas, du même fait, de visibilité pour le téléspectateur. Je montrerai ainsi le rôle positif qu'ils jouent dans le programme, en particulier dans la production collaborative de la vitesse¹.

Pour parler autrement, il s'agit là d'une contribution à une sociologie des perdants, prête à prendre en considération leur rôle dans la production d'un discours et d'un savoir et à ainsi remettre en cause l'asymétrie favorisant d'ordinaire les vainqueurs dans l'analyse des discours. Derrière chaque ralenti visible, il existe une pléiade de ralentis non-retenus participant de la constitution du ralenti passant à l'antenne dont l'analyse souhaiterait rendre compte. Il s'agit là d'une démarche comparable à celle qui a été appliquée aux plans proposés

¹ Par rôle positif, j'entends, bien sûr, qu'il s'agit d'un rôle positif depuis la perspective des membres qui participent à l'activité. La vitesse de lancement, en ce qu'elle permet d'offrir une plus grande quantité d'*accounts* au téléspectateur, est l'un des critères d'évaluation de la réalisation. C'est en ce sens qu'il faut comprendre sa positivité.

par les cadreurs et qui a permis de souligner la dimension positive des plans non-actualisés dans la constitution du programme. Le projet ici est de rendre justice au travail des opérateurs non-sélectionnés pour illustrer le rôle moteur qui est le leur dans l'organisation de la régie.

Je commencerai par reprendre d'abord l'analyse d'une séquence détaillée précédemment en intégrant tous les participants engagés dans sa mise en œuvre sans privilège pour le plan rétrospectivement sélectionné (3.31). La concurrence entre les opérateurs, basée sur un déséquilibre entre les ressources disponibles et leur possibilité d'actualisation à l'antenne (3.32) sera présentée comme une compétition entre les opérateurs en vue de la mise en visibilité de leur travail, la « course aux ralentis » (3.33). Les pratiques d'anticipation de l'annonce des ralentis sur leur production effective comme une stratégie mise en œuvre par les opérateurs pour prétendre à un passage à l'antenne (3.34).

3.31 Intégrer tous les participants à l'analyse

Reprenons la même séquence F.03. Cette fois, on va non pas seulement intégrer les manœuvres de l'opérateur-ralenti sélectionné à l'antenne (c'est-à-dire de celui dont le ralenti est *actualisé*) mais celles de l'ensemble des opérateurs-ralentis de la régie jusqu'à la sélection du ralenti.

(F.036) sifflet sunu_SRFCL_220944-220951

```
1      (0.6)
18wh  >>court avec le ballon-->
réa   >>plan ca6-->
2      +%(0.7)%(.)
26ro  +tacle 18wh
18wh  ->%tombe%
3      $(0.6)Δ(0.3)Σ(0.2)$ (0.2)Π(.)
ARB   $sifflet-----$
lsm6  Δ◀◀REW-->
lsm4  Σ◀◀REW-->
lsm3  Π◀◀REW-->
4      LSM6  èrΔ sΩixΣϕ
lsm6  ->Δcalé
lsm5  Ω◀◀REW-->
lsm4  ->Σcalé
slp9  ϕ◀◀REW-->
5      (.)Σ(.)Π(0.2)Ωf(0.5)*(.)
lsm4  Σlive
lsm3  ->Π▶▶FFW-->
lsm5  ->Ωcalé
lsm7  f◀◀REW-->
réa   ->(6*8)
6      REA   tofp siΠxΩ
lsm7  ->fcalé
lsm3  ->Πlive
lsm5  Ωlive
7      (0.3)@#(0.2)Δ(0.5)ϕ
tru   (8@R6)
fig   #4
lsm6  Δ▶play-->>
slp9  ->ϕcalé
```

Il apparaît alors que six opérateurs-ralenti distincts sont engagés dans la production de la séquence de ralenti. Ils ne sont pas engagés conjointement dans l'activité mais produisent chacun de leur côté une séquence de ralenti en rembobinant puis calant leur machine.

Le coup de sifflet voit son rôle encore réévalué : il s'agit d'un signal valant pour l'ensemble des opérateurs qui débutent, à son audition, les opérations de rembobinage. LSM6 est l'opérateur qui enclenche en premier le rembobinage. LSM7 le suit 0.3s après, puis démarre LSM3 0.2s plus tard.

L'opérateur LSM6 produit son annonce pendant que LSM5 et SLP9 démarrent leurs opérations de rembobinage. LSM7 est l'opérateur qui débute le rembobinage en dernier, le seul qui le fasse après la complétude du tour d'annonce de LSM6.

LSM6 trouve son point de calage le premier, au moment où il formule son annonce. Sa prise de tour d'annonce intervient alors qu'il est encore en train de rembobiner. Suivent dans l'ordre LSM4, LSM5 et LSM7.

Le réalisateur sélectionne et ordonne le lancement à l'antenne du ralenti de LSM6.

3.32 Déséquilibre entre l'offre de ralenti et les possibilités d'actualisation en régime de ralenti : la fabrication de la concurrence entre opérateurs

La manière dont j'ai exposé cette séquence s'apparente à la description du départ d'une course entre les opérateurs-ralentis. Le coup de sifflet apparaît ainsi comme le *starter* des opérations de rembobinage pour chacun des opérateurs engagés dans la production d'un ralenti de l'action qui vient de se produire. La sélection du réalisateur apparaît comme le terme de cette course. La récompense venant célébrer le vainqueur de cette compétition réside dans l'*actualisation* du ralenti à l'antenne, c'est-à-dire dans l'observabilité et la reconnaissance publique du produit du travail du vainqueur.

Partons du coup de sifflet. On remarque ainsi l'existence d'un lien séquentiel observable entre le coup de sifflet et l'initiation du rembobinage des machines par l'ensemble des participants impliqués dans la production de ralenti. Six opérateurs engagent le rembobinage à l'ouverture de la fenêtre de lancement. Le lien entre coup de sifflet et rembobinages collectifs engage les opérateurs-ralentis dans une situation concurrentielle : une même action peut être revue sous une multiplicité d'axes et chaque opérateur est susceptible de produire et de proposer un ralenti pour cette action. Cette diversité de possibilités de ralenti de l'action correspond à celles des *plans disponibles* filmant l'action en temps-réel et disponibles rétrospectivement comme ressources pour la production de séquences de ralenti par les opérateurs. Ainsi, le lien entre production du ralenti et *plan disponible* ne vaut pas uniquement pour le ralenti qui est finalement sélectionné. Il vaut pour l'ensemble des opérateurs, chacun d'eux produisant un ralenti de l'action à partir des *plans disponibles* sur sa machine. Ainsi perçues, les possibilités offertes par les *plans disponibles* semblent presque illimitées, une même action pouvant être revue sous vingt-cinq à vingt-huit perspectives différentes (selon la taille du dispositif de caméras). Les possibilités de production de ralenti sont cependant restreintes par les moyens humains du dispositif car il y a moins d'opérateurs-ralentis produisant les séquences que de *plans disponibles* servant de ressources à leur production. Chaque opérateur dispose ainsi de deux à quatre retours de caméras sur sa

machine, et un même opérateur, travaillant sur plusieurs flux à la fois, ne peut tirer partie de chacun des *plans disponibles* observables sur sa machine.

Au-delà de ces contraintes inhérentes au dispositif, un autre point à relever tient au déséquilibre entre l'abondance de l'offre potentielle des *plans disponibles* et les possibilités effectives de passage de plan à l'antenne, même sous le mode du ralenti. Ces contraintes temporelles sont propres à l'insertion à l'antenne au sein d'une fenêtre de lancement de ralenti dont les modalités d'ouverture et de fermeture ont été décrites précédemment. En d'autres termes, la multiplicité des *plans disponibles* dépasse les possibilités d'*actualisation*, et ce même par un passage à l'antenne sous la modalité du ralenti. Sur les douze opérateurs de la régie qui sont susceptibles de s'annoncer au coup de sifflet ouvrant une fenêtre de lancement, seuls un est assuré d'être lancé *in fine* à l'antenne (deux ou trois autres seront susceptibles de l'être selon un mode de sélection différencié si le jeu ne reprend pas immédiatement). Le régime de participation concurrentiel dans lequel sont engagés les opérateurs-ralenti est en effet le produit de ce déséquilibre.

3.33 La production de ralenti et la compétition entre les opérateurs

L'*actualisation* d'un plan de ralenti apparaît donc comme l'enjeu d'une compétition entre les opérateurs-ralenti, fondée sur la rapidité d'exécution des tâches et de formulation de l'annonce. Le vainqueur de cette course verra son ralenti diffusé, *actualisé*.

J'ai présenté la structure conversationnelle de la régie pour montrer que la position séquentielle de l'annonce en première position après un coup de sifflet était une condition temporelle de lancement d'un ralenti, ce que j'ai appelé une « condition de félicité du ralenti » (cf. 3.14). Par l'analyse multimodale de l'activité et en faisant ainsi intervenir les opérateurs qui ne s'annoncent pas¹, on peut encore réévaluer l'importance de la séquentialité des annonces dans le lancement des ralenti à l'antenne. La position de l'annonce n'est pas simplement une condition de félicité du ralenti, faisant de la première position un enjeu vis-à-vis du seul réalisateur. Les opérateurs sont engagés dans une concurrence entre eux, faisant de la position séquentielle de l'annonce un enjeu les uns vis-à-vis des autres. Ici (F.036), l'opérateur qui s'annonce (LSM6) n'est pas le seul à produire un ralenti. Il est le premier à

¹ Ou, pour le dire autrement, en accordant un statut de participant ratifié aux opérateurs qui, bien qu'ils ne prennent pas de tour de parole, participent activement de la dynamique interne de l'interaction.

formuler une annonce (et le seul) et c'est lui qui est sélectionné par le réalisateur au tour suivant (l. 6). La position séquentielle de l'annonce vaut donc non seulement comme condition de félicité du ralenti actualisé mais aussi comme critère de sélection du ralenti disponible et non encore actualisé puisqu'il apparaît que derrière un ralenti proposé (R6), cinq autres sont préparés et finalisés. En d'autres termes, la course dans laquelle sont engagés les opérateurs-ralentis est avant tout une course à l'annonce, puisque le premier à annoncer est celui qui sera sélectionné et verra son ralenti *actualisé*.

Si on est attentif au détail de l'extrait F.036, on s'aperçoit néanmoins qu'il existe une congruence entre l'ordre d'initiation du rembobinage (LSM6 est le premier à rembobiner, l. 3), l'ordre de calage de la séquence (LSM6 est le premier à trouver le point de calage, l. 4) et l'ordre de l'annonce (LSM6 est le premier et le seul à s'annoncer, l. 4). Celui qui démarre en premier est celui arrive en premier.

L'existence d'une telle synchronie n'est pas accidentelle. La course à laquelle se livrent les opérateurs n'est pas qu'une course à l'annonce mais, avant toute chose, une course au ralenti, étant entendu que derrière toute annonce, il y a une séquence produite. C'est ce que j'ai affirmé en présentant l'annonce comme une garantie de calage (cf. 3.22). Derrière cette formulation publiquement audible, il y a une séquence préalablement produite et calée en privé et en silence par l'opérateur. L'annonce constitue ainsi l'expression publique de la séquence et la face accessible du travail des opérateurs pour le réalisateur engagé dans le travail de sélection des propositions et de leur *actualisation* par le passage à l'antenne. La congruence entre ordre de l'annonce et ordre de calage va de soi, celui qui formule en premier son annonce étant celui qui a préparé en premier sa séquence.

Derrière la course à l'annonce, il y a donc une course au rembobinage et à la fabrication de la séquence. Il faut préciser que la vitesse de rembobinage des machines est standardisée¹. De fait, à valeur d'entrée dans la séquence égale², le premier à entamer les opérations de rembobinage est également le premier à être en mesure de trouver le point de calage du ralenti et de formuler légitimement une annonce. Le démarrage du rembobinage apparaît donc un enjeu majeur pour les opérateurs. S'ils veulent voir leur ralenti sélectionné à l'antenne, ils doivent démarrer le plus tôt possible de façon à s'annoncer en premier.

¹ Ce que j'entends par là, c'est qu'il existe un bouton de rembobinage qui définit une vitesse de rembobinage automatique par défaut. Cette allure du rembobinage est donc la même pour tous les opérateurs (hors machines Superloupe) qui reviennent en arrière dans les archives de cette manière.

² C'est-à-dire, si on considère que l'action débute au même moment pour tous les opérateurs-ralentis.

On retrouve cette même congruence entre ordre de rembobinage, ordre de calage et primauté de la formulation de l'annonce dans l'extrait suivant.

(C.022) sifflet coquelin_FCLOM_220928-220937

```

1      $ (0.6) $ (0.2) ⚡ ∫ (.) Σ (0.4) Δ (.) Π (0.2)
ARB    $sifflet$
lsm6   ⚡◀◀REW-->
lsm7   ∫◀◀REW-->
lsm3   Σ◀◀REW-->
lsm4   Δ◀◀REW-->
lsm5   Π◀◀REW-->
2  LSM7  sep ∫ [t o] ppo ⚡ Σ sé
3  REA    [la-]
lsm7     -> ∫ calé
lsm6     -> ⚡ calé
lsm3     -> Σ calé
4      (0.2) Π
lsm5     -> Π calé
5  REA    sept top sept oΔposé@://
lsm4     -> Δ calé
tru      (8@R7)
6      (2.4)
7  LSM5   èr cinq
8      (0.4)
9  REA    non (.) un seul
10     (0.4)
11  REA    sors
12     (0.3)⊗
tru      (R7⊗6)

```

Le coup de sifflet initie la série de rembobinages caractéristique de la course aux ralentis. LSM6 et LSM7 démarrent leur retour en arrière au même moment¹, suivent LSM3, LSM4 et LSM5. LSM7 est le premier à caler sa séquence (l. 2). Il formule son annonce par une légère anticipation sur l'obtention effective du calage, anticipation similaire à celle observée dans l'extrait F.036. Les autres opérateurs trouvent leur point de calage alors que l'annonce est déjà audible et c'est LSM7 qui est sélectionné par le réalisateur (l. 5). La congruence entre formulation de l'annonce et ordre de préparation de la séquence est retrouvée².

¹ En fait, LSM7 démarre son rembobinage une image avant LSM6, soit 1/24s, ce qui apparaît comme une différence trop infime pour être significative dans l'analyse.

² Si LSM6 et LSM7 initient exactement au même moment leur rembobinage, LSM6 trouve son point de calage après LSM7, ce qui signifie, pour reprendre les termes des membres, que son calage est plus long que celui de LSM7. Par calage long, on entend que la séquence commence en amont du phénomène et que la durée entre le

Poursuivons l'analyse de la séquence. Alors que tous les opérateurs engagés s'abstiennent de produire une annonce après la sélection et l'ordre de lancement du ralenti, LSM5 s'annonce en ligne 7, 2.4s après le lancement du ralenti 7 (l. 5). Le ralenti est refusé par le réalisateur (l. 9) qui instruit la sortie de la séquence de ralenti (l. 11). Ce type d'annonce en seconde position est un schéma nouveau par rapport au cas précédent à annonce unique, avec rétractation ou abstention de la totalité des opérateurs concurrents.

Je ne vais pas m'attacher à décrire de façon systématique le traitement réservé aux annonces placées en seconde position ni détailler les critères qui président à leur *actualisation*, car ce n'est pas là le point central de ce propos centré sur la sélection des ralentis contigus à un coup de sifflet¹. Je vais faire quelques remarques permettant de mieux saisir l'importance de la formulation d'une annonce en position 1 du point de vue des opérateurs. On observe dans l'extrait C.022 l'absence de congruence entre ordre de production de ralenti et ordre de formulation de l'annonce en position 2. Celle-ci étant optionnelle, la plupart des opérateurs s'abstiennent de la formuler ou rétracte leur annonce. L'existence d'un délai important (2.4s, l. 6) entre le lancement du ralenti en position 1 et l'annonce d'un ralenti pour occuper la position 2 laisse entrevoir une organisation différenciée pour les ralentis annoncés en seconde position. L'instant pour le lancer est retardé de la durée du premier ralenti, laquelle est produite par les participants qui sortent du ralenti au plus vite tout en tentant de préserver l'intelligibilité du phénomène. La durée d'un ralenti est donc à la fois non connue à l'avance et pour partie incompressible. Ce délai a deux conséquences pour l'organisation du lancement. D'une part, la sélection du ralenti n'est pas liée de façon intrinsèque à la promptitude de l'annonce. Mais, d'autre part, cette seconde position réduit aussi les chances du ralenti de passer à l'antenne en raison de l'imminence de la fermeture de la fenêtre de lancement. Ces différentes considérations sur l'organisation différenciée de l'*actualisation* des ralentis annoncés en position 1 et 2 amènent à percevoir la position 1 de

début de la séquence et le phénomène sur lequel elle porte est étendue. Un calage court est, à l'inverse, une séquence qui commence directement sur le phénomène. Cela signifie qu'une séquence au calage long est plus longue à produire par le rembobinage (car elle revient très en amont du début du rembobinage) et plus longue à diffuser qu'une séquence au calage court (car il faut la « dérouler » plus longtemps). Bien que les magnétoscopes soient désormais numérisés, le rembobinage donne bien à voir l'idée d'une bobine qu'on enroule pour trouver le point d'entrée de la séquence et qu'on déroule pour lire la séquence.

¹ Pour dire un mot rapide des critères de sélection, ils sont liés à la durée de la fenêtre de lancement et à la qualité du ralenti comme *account* de l'action par la proposition d'un axe différencié donnant à voir un élément nouveau du phénomène. La rapidité d'annonce n'apparaît donc pas comme le critère déterminant l'*actualisation* du ralenti.

l'annonce comme une position plus enviable du point de vue de l'opérateur, les chances de passage du ralenti à l'antenne étant décuplées par cette première position.

Le fragment suivant va montrer un schéma à deux annonces dans lequel les deux ralentis produits sont annoncés et sélectionnés. Ce qui va m'intéresser, c'est à nouveau l'ordre dans lequel sont opérées la production et l'annonce des ralentis.

(C.071) sifflet alardière_SRFCL_212551-212603

```

1      $(0.7)Δ(0.2)$Σ(0.3)
    ARB  $sifflet----$
    lsm4  Δ◀◀REW-->
    lsm5  Σ◀◀REW-->
2      LSM4  >èr quatre laΔ faute<
    lsm4  ->Δcalé
3      (.)
4      REA  [toΣp quatre/]
5      LSM5  [etΣ cinq ] aussi
    lsm5  ->Σcalé
6      (0.3)⊗(0.5)
    tru  (8⊗R4)
7      REA  cinq derrière/
8      (2.2)
9      REA  top cinq
10     (0.4)⊗
    tru  (R4⊗R5)

```

Seuls LSM4 et LSM5 sont ici engagés dans la course aux ralentis. LSM4 démarre en premier le rembobinage (l. 1), se cale en premier et s'annonce en premier (l. 2). LSM5 s'annonce en seconde position, en chevauchement avec le tour d'ordre de lancement du réalisateur (l. 4-5). Le réalisateur sélectionne d'abord le ralenti de LSM4 en position 1 dans la séquence de ralentis (l. 4) puis le ralenti de LSM5 en position 2 (l. 7). Cet ordre de passage à l'antenne respecte à la fois l'ordre de production des ralentis (c'est-à-dire l'ordre de rembobinage et de calage) et l'ordre d'annonce.

La décomposition manifeste en deux tours distincts de la sélection et du lancement par le réalisateur laisse entrevoir une différence de statut entre le ralenti placé en position 2 et le ralenti en position 1. L'insertion du ralenti annoncé en seconde position est toujours conditionné à la durée de la fenêtre de lancement et elle peut, malgré sa sélection par le réalisateur, être annulée en cas de fermeture de la fenêtre. Si la sélection et le lancement sont opérés dans un même tour de parole pour le ralenti annoncé en position 1, deux tours de

paroles sont formulés par le réalisateur pour l'annonce en position 2, avec un délai de 2.2s entre les deux tours. Bien que le ralenti soit sélectionné ici, la position 2 apparaît comme une position moins enviable car elle conditionne toujours le passage du ralenti à la durée du ralenti en position 1 et à la fermeture de la fenêtre, pouvant ainsi faire l'objet d'une annulation de la part du réalisateur.

3.34 L'anticipation de l'annonce sur le calage, une stratégie pour passer à l'antenne

Comment faire pour gagner cette course lorsqu'on est en retard, puisque la deuxième position apparaît comme une position désavantageuse et excluante pour un passage à l'antenne ? Je vais maintenant étudier le phénomène d'« anticipation sur le calage » comme une stratégie des opérateurs en vue de la mise en visibilité de leur séquence.

(C.033) sifflet gomis_ OLOM2_220609-220617

```

1      $(0.6)Δ(0.2)$ (.)ΣΩ(.)Π
ARB    $sifflet----$
lsm5    Δ◀◀REW-->
lsm4    Σ◀◀REW-->
lsm6    Ω◀◀REW-->
lsm3    Π◀◀REW-->
2      LSM6  èr si:x\Δ
lsm5    ->Δcalé
3      (.)
4      LSM5  èr cinΩq/
lsm6    ->Ωcalé
5      (.)Σ
lsm4    ->Σcalé-->
6      REA   six (.) toΠp six@Π
lsm3    -->Πcalé--Πlive
tru     (8@R6)
7      (.)Σ(0.5)
lsm4    ->Σlive
8      SCR   jeu=
9      REA   =vite un seul=
10     SCR   =ça joue/
11     (0.9)
12     REA   sors
13     (0.3)@
tru     (R6@6)

```

L'extrait C.033 apparaît, d'un point de vue strictement conversationnel, comme similaire à l'organisation séquentielle présentée précédemment avec sélection et *actualisation*

du ralenti annoncé en position 1. Après le tour d'annonce de LSM6 (« èr si:x\ », l.2), LSM5 formule une annonce en seconde position (l. 4). En ligne 6, le réalisateur sélectionne et ordonne le lancement du ralenti 6 annoncé en position 1. En ligne 8, la scripte annonce la reprise du jeu (« jeu ») et ferme ainsi la fenêtre de lancement de ralenti. Le réalisateur formule immédiatement une reconfiguration de la séquence de ralenti dont le statut avait été laissé en suspens : la séquence ne sera constituée que d'un seul ralenti (« vite un seul », l. 9). La scripte produit un rappel de la reprise du jeu en ligne 10 et le réalisateur ordonne la sortie de la séquence de ralenti et le retour au direct (l. 12-13).

Si on s'intéresse aux opérations de rembobinage et de calage du ralenti, la séquence renouvelle la perception de l'ordre séquentiel aperçu jusqu'à lors. Coup de sifflet de l'arbitre, les rembobinages sont lancés, avec LSM5 en tête (l. 1). C'est lui démarre son rembobinage en premier et qui trouve son point de calage en premier (l. 2). Pourtant, c'est LSM6 qui formule la première annonce (l. 2). Il s'annonce avant de trouver son point de calage (l. 5) et avant même que quiconque ait trouvé le sien. LSM5 est calé à la fin du tour d'annonce de LSM6 (l. 2). Bien qu'il soit séquentiellement le premier à être calé, LSM5 n'est donc pas le premier à s'annoncer. En dépit de l'annonce de LSM6, il formule son annonce après son calage effectif en ligne 4. Et ce n'est qu'à la fin du tour d'annonce de LSM5 que LSM6 trouve son point de calage. En formulant son annonce avant son calage effectif contrairement à LSM5, LSM6 produit une anticipation de son point de calage. Une telle anticipation lui permet de se retrouver en première position au moment de l'annonce. Le gain de temps opéré le place avant LSM5 (l. 4) alors que, lors de l'annonce de LSM5, LSM6 n'est toujours pas calé. De la sorte, LSM6 se voit sélectionné par le réalisateur pour passer à l'antenne (l. 6) et son ralenti est finalement *actualisé*.

L'anticipation produite par LSM6 remet en cause la congruence de l'ordre de la production et de l'ordre de l'annonce. La course aux ralentis, bien qu'elle mette en jeu des séquences réellement produites et finalisées, apparaît ici davantage comme une course à l'annonce. L'existence d'un délai entre le moment de l'annonce (l. 2) et le moment du lancement effectif à l'antenne (l. 6) permet aux opérateurs-ralentis d'anticiper sur le calage et de gagner cette course à l'*actualisation* de leur séquence. L'anticipation est rendue possible

par la connaissance ordinaire de ce délai et le risque de ne pas être calé au moment du lancement de la séquence de ralentis, bien que réel, reste mesuré¹.

L'extrait suivant donne à voir la même structure d'anticipation occasionnant un renversement de l'ordre de production et d'annonce, permettant à un opérateur de gagner une place entre le calage et l'annonce et ainsi d'être sélectionné par le réalisateur.

(C.081) sifflet valbuena-mvuemba_FCLOM_221219-221225

```

1      $(0.5)Δ(.)ϕ(0.2)$ (0.3)Σ(0.3)ϕ(0.5)Δ(0.3)
ARB    $sifflet-----$
lsm7    Δ◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.Δcalé
lsm5    ϕ◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.ϕcalé
lsm3    Σ◀◀REW-->
2      LSM3  èr∫[] t[rois]
3      LSM7  [sept] opposé
lsm6    ∫◀◀REW-->
lsm4    []◀◀REW-->
4      (.)Σ(.)
lsm3    ->Σcalé
5      REA   un seul/ top∫ trois//
lsm6    ->∫calé
6      (0.5)[] (0.3)⊗
lsm5    ->[]calé
tru     (8⊗R3)

```

LSM5 et LSM7 sont les premiers à finaliser leur séquence. LSM3 formule son annonce en première position (l. 2) avant son calage (l. 4). Bien qu'il chevauche le tour de LSM3, LSM7 formule son annonce en seconde position alors que son ralenti est calé, 0.3s avant le tour d'annonce de LSM3. Le réalisateur sélectionne le ralenti de LSM3 (l. 5) alors que l'opérateur termine moins de 0.2s auparavant le calage de sa machine. Le ralenti est lancé à l'antenne en ligne 6.

¹ La possibilité de la production d'une telle anticipation tient en outre en la capacité de l'opérateur à voir dans un plan en direct une séquence de ralenti potentielle. En d'autres termes, lorsque LSM6 produit son annonce, il le fait sur la base de ce qu'il vient de voir en direct et a l'assurance que l'action de jeu n'est pas obstruée dans l'axe qu'il propose. Le rembobinage, dont on a dit qu'il offre une seconde revue, ne peut jouer pas un rôle de sécurité pour l'opérateur qui n'appuie son annonce que sur la perception du jeu en direct.

3.35 Remarques conclusives

Une telle manière de produire des ralentis permet d'échapper à la question de la pertinence du ralenti au regard de la scène filmée et du programme en cours. L'organisation séquentielle de la régie lors d'un arrêt de jeu et de l'ouverture d'une fenêtre de lancement de ralenti offre toutes les ressources nécessaires à la production et au lancement des ralentis à l'antenne sans formulation préalable du thème du ralenti. Le coup de sifflet de l'arbitre, par son double rôle rétrospectif et prospectif, assure le lien endogène entre la scène filmée et la production du ralenti à l'antenne. Description de l'action passée, il est aussi l'initiateur de la production générale et ordonnée des ralentis.

La course dans laquelle s'engagent les opérateurs-ralentis les place dans une situation concurrentielle basée sur l'asymétrie entre l'offre potentielle de plans de ralenti et les possibilités effectives de passage à l'antenne. Ce déséquilibre, qui les place dans une lutte pour la visibilité de leur travail d'un point de vue individuel, est un moyen, d'un point de vue collectif, de restreindre le temps nécessaire à la production et le lancement des ralentis à l'antenne. Dans un temps court et dont la durée n'est pas connue à l'avance, cette organisation permet de nourrir le programme en plaçant des séquences participant d'une meilleure intelligibilité des faits de jeu, à l'intérieur des segments temporels durant lesquels le jeu est mis entre parenthèses.

La compétition ordonnée entre les opérateurs est un moyen de répondre à l'impératif de vitesse inhérent au passage du ralenti à l'antenne. Les opérateurs étant en concurrence les uns avec les autres, ils doivent faire au plus vite pour que le produit de leur travail soit visible et susceptible d'être reconnu. Pour que sa production soit sélectionnée et *actualisée*, un opérateur-ralenti doit occuper la première position au moment de l'annonce des ralentis, que le ralenti soit effectivement prêt ou non. En d'autres termes, un opérateur-ralenti peut très bien passer un match sans qu'aucun des ralentis qu'il a produit ne soient actualisés et donc visible pour le public. La dimension concurrentielle liée à la précarité des statuts des opérateurs¹ est donc rendue visible dans les données. Les enjeux de cette « course aux ralentis » dépassent ainsi la simple production d'une séquence visuelle.

¹ Voir 1.132.

3.4 La remise en cause de l'ordre de lancement des ralentis et son traitement

Dans cette partie, je m'intéresserai à des cas déviants qui remettent en cause la structure inhérente aux lancements de ralenti décrite jusqu'ici et au traitement évaluatif du réalisateur vis-à-vis de cette remise en cause. Dans un premier temps, j'étudierai des séquences où le réalisateur formule une requête de ralenti suite à un coup de sifflet de l'arbitre (3.41). Ensuite, j'étudierai des cas où la requête de ralenti est répétée (3.42). Enfin, j'ouvrirai l'analyse à d'autres cas d'ouvertures de fenêtre de lancement de ralenti et montrerai la dimension normative de l'annonce dans ces cas alternatifs (3.43).

3.41 Formulation d'une requête de ralenti et injonction à l'annonce spontanée

3.411 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(C.09) faute payet_LOSCOL_3215-3225



#1



#2



#3



#4



#5



#6



#7



#8



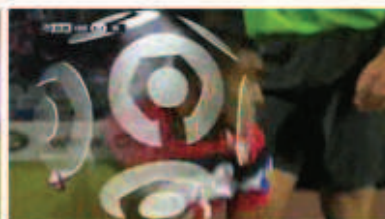
#9



#10



#11



#12



La séquence (C.09) est initiée par une action de jeu arrêtée par l'arbitre qui siffle une faute au milieu du terrain. L'action est filmée au plan large jusqu'au coup de sifflet (fig. #1 à fig. #6). Ce plan est suivi d'un plan serré du joueur victime de la faute resté au sol (fig. #7 à fig. #12). Le ralenti est lancé en figure #12 et lu jusqu'en figure #21. Le programme repasse alors au plan large sur le jeu qui reprend (fig. #22 et fig. #23).

Cette séquence apparaît donc pour le téléspectateur en tous points comparable à la séquence F.03 aperçue en ouverture de chapitre et dont on décrit la production en régie. On va désormais voir que sa production en régie obéit pourtant à un ordre distinct, imperceptible pour un analyste classique.

3.412 Un renversement de l'ordre routinier de lancement de ralenti

L'étude de l'organisation séquentielle montre que le coup de sifflet de l'arbitre a un rôle initiateur pour le lancement de ralenti. Comme je l'ai montré jusque là, il apparaît ainsi comme le signal d'une opportunité pour les opérateurs-ralentis à formuler une annonce, initiant ainsi la fabrication des ralentis et la mise en concurrence des opérateurs par la course à l'annonce. Le coup de sifflet rend ainsi facultatif la production d'une requête par le réalisateur, le coup de sifflet prenant en charge la dimension initiatrice de l'organisation séquentielle de production et de lancement des séquences. Je vais maintenant rendre compte d'extraits dans lequel la première position de l'annonce n'est pas retrouvée et montrer comment cette absence d'annonce est traitée. On verra ainsi que la production d'une requête n'est pas seulement facultative mais apparaît comme un phénomène problématique pour l'organisation temporelle de l'activité, notamment par une remise en cause du principe d'économie de tour coûteuse pour le dispositif. Cela va me permettre de réévaluer à nouveaux frais l'ouverture de fenêtre de lancement dans l'organisation séquentielle de la régie pour la considérer comme une prescription à la formulation de l'annonce.

(C.091) faute payet_LOSCOL_213412-213422

```

1      %+(0.7)+(0.2)$ (1.2)$
      4wh      %taclé 7re
      7re      +tombe+
      ARB      $sifflet$
2      (0.2)Σ
      lsm3      Σ<<REW-->
3      REA      lΔa f*aute là//
      lsm6      Δ<<REW-->
      réa      (6*8)
4      (0.6)
5      LSM6      sΔiΣx
      lsm6      ->Δcalé
      lsm3      ->Σcalé
6      (.)
7      REA      top six(.)vit@e/
      tru      (8@R6)
8      (1.0)#
      fig      #1
9      REA      allez on+$# s'annonce [tout]# de suite là&
10     SCR      [jeu ]
      7re      +joue le coup franc
      com      ->$reprise du jeu-->>
      fig      #2      #3
11     REA      &(.) [sinon on perd du] tem[:ps]
12     SCR      [ça joue ça joue ]      [ça ]joue
13     (.)
14     REA      sors#
      fig      #4
15     (0.2)@
      tru      (R6@6)

```



R6-A :
Début de ralenti

Ca3/Ca11-D : 18re pose le
ballon au sol pour jouer le
coup-franc

#1



#2

Ca11-D : 18re joue le coup-franc et remet le ballon en jeu



#3

SCR : « jeu »

Ca11-D : Le ballon est en mouvement

R6-A, le contact entre les joueurs n'a pas encore eu lieu



#4

REA : « sors »

R6-A, le contact a eu lieu.
#18rouge est au sol

L'extrait C.091 débute par une action de jeu : le joueur #4blanc percute #7rouge qui tombe au sol. Le jeu est arrêté par un coup de sifflet de l'arbitre sanctionnant une faute (l. 1). Le coup de sifflet est relativement long (1.2s) et aucune annonce spontanée n'est formulée. C'est le réalisateur qui produit le premier tour de parole par la formulation d'une requête de ralenti. Celle-ci prend la forme d'une description du phénomène et de l'usage d'un déictique permettant de l'identifier dans le flux (« la faute là// », l. 4). En ligne 6, l'opérateur-ralenti

LSM6 formule une annonce 0.6s après la requête du réalisateur. Le réalisateur sélectionne le ralenti et ordonne son lancement dans une seule TCU et presse le truquiste (« vite »).

D'un point de vue conversationnel, on observe ici un renversement la structure « annonce-sélection » aperçue précédemment par la mise au jour d'une structure « requête-annonce ». Ce renversement de la structure est évalué négativement par le réalisateur par la formulation d'une prescription et le recours à un impératif dans une première TCU en ligne 10 (« allez on s'annonce tout de suite là »). Dans la deuxième TCU, il indique la spécifie les raisons d'une telle injonction : « sinon on perd du temps ». En chevauchement avec la TCU1, la scripte annonce la reprise du jeu et ferme donc la fenêtre de lancement. Elle produit un rappel en chevauchant la deuxième partie du tour du réalisateur (l. 13).

Le renversement de la structure « annonce-sélection » est relevé par le réalisateur et pointé comme phénomène problématique car temporellement coûteux. Cependant, s'il y a bien un renversement d'un point de vue verbal et publiquement accessible, ce renversement n'a pas affecté la structure classique de production de la séquence de ralenti. Ce n'est pas la requête du réalisateur qui initie le rembobinage des opérateurs mais le coup de sifflet. LSM3 débute son rembobinage en ligne 3, 0.2s avant la requête. LSM6 initie son rembobinage au début du tour de requête. Le délai entre le début du coup de sifflet et l'initiation des procédures de rembobinage peut néanmoins être considéré comme étant long, engendrant une attente de réalisateur et la formulation de sa requête qui, de fait, rend observable un renversement de la structure « annonce-sélection » pour un schéma « requête-annonce-sélection ». Ce schéma, puisqu'il intègre un tour supplémentaire, remet en cause le principe d'économie des tours (cf. 3.14) et représente donc un coût pour le dispositif.

Ce coût temporel n'est cependant évalué que rétrospectivement par les membres de la régie, celui-ci étant toujours lié à une situation contingente qui fait qu'un joueur effectue une remise en jeu de façon immédiate contrairement au délai généralement constaté. Le joueur place ainsi le dispositif dans un *tunnel de ralenti* obturant la perception du jeu en direct. C'est ce qui se produit ici. En ligne 9, le réalisateur formule le reproche de l'absence d'annonce spontanée. La figure #1 donne à voir la situation au moment précis où le réalisateur entame son tour de parole. Le ralenti est alors lancé à l'antenne depuis 0.9s¹, c'est le début du plan de ralenti, le joueur #7rouge qui va se faire percuter par #4wh n'a toujours pas reçu le ballon

¹ Ce qui est un peu supérieur à la durée de défilement du volet : il s'agit donc d'un des premiers instants où le ralenti est pleinement visible.

dans les pieds. Dans le même temps, en direct, #7rouge s'est relevé rapidement du choc et s'apprête à remettre le ballon en jeu : c'est la scène qui est observable sur les caméra 3 et 11 en détail et sur les plans larges mais qui n'est pas accessible au téléspectateur car aucun de ces plan de direct n'est *actualisé*. Néanmoins, le réalisateur est attentif à ce qui se produit sur ces plans de direct afin d'évaluer le statut du jeu et la formulation du reproche se fait par la perception de l'imminence de la reprise du jeu (qui va être manquée).

Le jeu reprend en ligne 9 : en figure #2, on observe que le ralenti n'est pas encore *déroulé*. #7 rouge n'a toujours pas touché le ballon et difficile de sortir du ralenti sans remettre en cause l'intelligibilité du compte-rendu. La scripte verbalise la reprise de jeu et ferme la fenêtre de lancement de ralenti, au moment où #7rouge est sur le point de se faire percuter sur le ralenti (#3). La scripte produit un rappel par répétition en ligne 12 (« ça joue ça joue (.) ça joue »). Le réalisateur ordonne la sortie du ralenti et le retour en régime de direct en ligne 14. Le joueur #7rouge est alors au sol, la scène s'est déroulée de façon intelligible pour le téléspectateur comme une suite « prise de balle-contact-chute-faute » et le ralenti est *déroulé*.

La formulation du reproche du réalisateur laisse penser que la production d'un tour supplémentaire dans le lancement du ralenti a fait perdre du temps dans le lancement du ralenti. Ce délai pris pour lancer le *déroulement* du plan de ralenti est un temps pris sur le déroulement du jeu en direct. Le ralenti met ainsi le dispositif dans un tunnel, empêchant toute sortie.

Néanmoins, on constate que la production du ralenti a bien été initiée par le coup de sifflet et, donc, avant la requête. Certes, mais en l'espèce, vu la précocité de la formulation de la requête, le ralenti est supposé être produit plus tôt et son annonce anticipée de façon à accélérer son passage à l'antenne. Annoncer plus tôt, par anticipation du calage réel, permet de limiter le temps entre l'ouverture de la fenêtre de ralenti et l'*actualisation* du ralenti et, ainsi, de sortir plus tôt pour revenir au direct. La formulation prématurée de la requête et du reproche du réalisateur doivent cependant être ici replacée dans la situation contingente d'une fermeture de fenêtre anticipée qui fait rétrospectivement du délai d'annonce un phénomène problématique.

Dans l'extrait suivant, l'injonction à l'annonce est cette fois clairement formulée, par l'usage d'un directif :

(C.141) défense camara_GBPSG_214728-214742

```

1      #%(1.8)#%(1.0)+#(3.7)+%#$
14bl  >>court avec le ballon
6wh   %récupère ballon dans les pieds de 14bl
14bl  +au contact 6wh pour récupération ballon
6wh   %tombe
ARB   $sifflet->
fig   #1      #2      #3      #4
2      (0.5)$ (0.5)Δ(0.2)
ARB   ->$
lsm7   Δ◀◀REW-->
3      REA   camara défense/=
4      LSMc  =le duelΔ
lsm7   ->Δcalé
5      (0.2)
6      LSM7  èr sept là-dessus
7      (.)
8      REA   top sept@
tru    (8@R7)
9      (0.4)
10     REA   annoncez-vo[us:]//
11     SCR   [jeu]
12     (1.5)
13     SCR   jeu
14     (1.1)
15     LSM7  c'est bon
16     (.)
17     REA   s[ors]
18     SCR   [jeu]@:
tru     (R7@6)

```



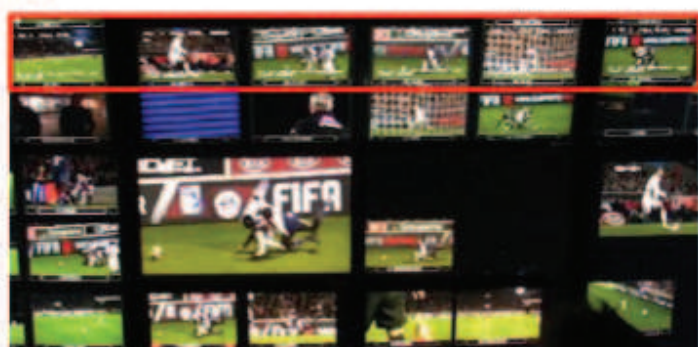
#1



#2



#3



#4

En ligne 1 et 2, la situation de jeu est un peu complexe. Diabaté (#14bleu) a le ballon dans les pieds. Camara (#6blanc) défend et reprend le ballon. Diabaté se retrouve à nouveau défenseur et tente de reprendre le ballon mais est sanctionné par l'arbitre qui sifflet et arrête jeu. Il y a donc deux unités d'actions potentiellement à revoir et très rapprochées dans le temps : la récupération du ballon par Camara et la faute de Diabaté sur Camara. Ces deux actions ne peuvent pas être montrée dans une seule et même séquence du fait la longueur du calage occasionné et il faut donc faire un choix. On commence à avoir un problème qui, jusqu'à lors n'avait pas été aperçu : que montrer au ralenti ? Quelle est la séquence qui doit être remontrée sachant que l'action, dans son déroulement, fait 6.6s en durée réelle (cette durée est bien sûr une production pour l'analyse qui fait débiter la séquence selon sa propre perspective) ?

Ce qui apparaît comme un problème pratique pour les opérateurs-ralentis n'est pas traité comme tel par le réalisateur qui s'oriente immédiatement vers le lancement d'un ralenti, indépendamment de son objet. En ligne 3, le réalisateur produit une requête en position 1 sous la forme d'une description de l'action à revoir. En ligne 4, le chef-ralenti formule une seconde requête par une description différenciée de la précédente.

L'opérateur LSM7, qui a entamé le rembobinage avant la première requête, se cale au terme des deux tours de requête et formule une annonce en ligne 6 par l'usage d'un déictique étouffant la potentielle contradiction entre les deux descriptions formulées en requêtes (« èr sept là-dessus »). Le réalisateur sélectionne et ordonne le lancement du ralenti au tour suivant. Le ralenti est lancé à l'antenne et le réalisateur formule 0.4 secondes plus tard une injonction à l'annonce par l'usage d'un directif orienté rétrospectivement vers l'ordre séquentiel du lancement du ralenti qui vient d'être produit.

On voit ici que la structure séquentielle « annonce-sélection » pour le lancement d'un ralenti n'est pas simplement une manière de décrire les pratiques des membres. Il s'agit d'une préoccupation des participants eux-mêmes attachés à la production d'un format séquentiel permettant de réaliser des économies dans le temps nécessaire au lancement d'un ralenti.

3.42 « Allo !? » : répétition de la requête et sommation à l'annonce

Lorsqu'aucun ralenti n'est proposé suite au coup de sifflet et qu'aucune réponse n'est donnée à la requête du réalisateur, ce dernier peut être amené à réparer ce manque et à formuler une répétition de la requête, en particulier si la fenêtre de lancement de ralenti tend à durer. Cette répétition, qui implique de fait l'introduction d'un nouveau tour de parole, n'est pas une répétition *stricto sensu* de la requête initiale mais apparaît comme une sommation à l'annonce. De ce point de vue, elle s'apparente à une réparation (Sacks, Schegloff et Jefferson, 1977 ; Mondada, 2001 : 212). En voici un cas.

(C.101) faute morel_FCLOM_213005-213016

```
1      % (0.2)+(0.5)% (1.7)
      28bl  %tombe-----%
      15or  +rentre en contact avec 28bl
2      $(0.4)$ (.)
      ARB  $sifflet$
3      REA  °au sol° (.)Σoui la deux
      lsm5  Σ<<REW-->
4      (0.3)[]Ω
      slp9  []<<REW-->
      lsm4  Ω<<REW-->
5      REA  1*a fauΣ:tΔe[]//
      réa  (6*2)
      lsm5  ->Σcalé
      lsm3  Δ<<REW-->
      slp9  ->[]calé
6      (0.9)Ω
      lsm4  ->Ωcalé
7      REA  AL*[LO//]
8      LSM5  [èr ] C[[INQ/Δ]]
9      LSM3  [[ trΔ]]ois
      réa  (2*7)
      lsm3  ->Δcalé
10     (0.3)
11     REA  cinq (.) top cinq//(.) alle:@z/
      tru  (7@R5)
```

Un coup de sifflet de l'arbitre vient sanctionner une faute et arrêter le jeu (l. 2). Le réalisateur donne des instructions aux cadreurs en ligne 3 afin de produire des plans serrés des joueurs après l'arrêt du jeu, lesquels sont susceptibles de devenir des plans de coupe pour un ralenti. Il formule une requête pour obtenir un *plan disponible* du joueur au sol après la faute (« °au sol° ») et accepte le plan proposé par le cadreur ca2, *actualisé* par la commutation de la ligne 5¹. LSM5 (l. 3) et LSM4 (l. 4) initient le rembobinage de leur machine mais ne produisent pas d'annonce avant que le réalisateur ne formule une requête (« la faute// », l. 5), à nouveau sous la forme d'une description de l'événement. Par sa requête, il verbalise à la fois la disponibilité du segment pour insérer un ralenti et il produit une injonction à la formulation d'une annonce, rappelant la dimension prescriptive du coup de sifflet pour les opérateurs. On peut ainsi considérer que « la faute » est une forme de rappel du coup de sifflet et l'ouverture

¹ Le tour du réalisateur en ligne 3 n'a aucune implication quant à la structure séquentielle de la production du ralenti, puisqu'il s'insère dans le cadre de participation du régime du direct dont les opérateurs-ralenti ne sont pas des participants ratifiés, bien qu'ils en soient *by-hearers*.

de fenêtre de lancement de ralenti, si on prend en considération le fait que le coup de sifflet est ordinairement compris dans sa dimension descriptive et prescriptive. Suite à cette requête, LSM3 débute le rembobinage. Devant l'absence de réponse et d'annonce des opérateurs-ralentis, le réalisateur produit un rappel de sa requête sous la forme d'une sommation après 0.9s (« ALLO// », l. 7). Le rappel initie deux annonces presque instantanément. L'opérateur LSM5 annonce d'abord son ralenti en chevauchant la fin du tour du réalisateur puis LSM3 qui chevauche lui-même l'annonce de LSM5. Le réalisateur sélectionne LSM5, accomplissant ainsi le principe de sélection du ralenti annoncé en position 1¹, et ordonne son lancement à l'antenne.

Si on porte une attention spécifique aux détails de la production de leur séquence de ralenti, les propositions de LSM5 et LSM3 apparaissent bien distinctes malgré leur quasi-simultanéité. Cette différence tient moins au positionnement séquentiel des annonces l'une vis-à-vis de l'autre qu'à l'ordre séquentiel de production des séquences de ralenti. La séquence de LSM5 est initiée par le coup de sifflet de l'arbitre et donc avant la requête du réalisateur. L'annonce de LSM5 intervient après qu'il ait produit sa séquence de ralenti. À l'inverse la séquence de LSM3 est initiée non pas par le coup de sifflet de l'arbitre mais par la requête du réalisateur. Son annonce intervient alors que la séquence n'est pas encore finalisée, avec une légère anticipation sur la fixation du point de calage.

Comment analyser une telle différence entre les propositions de LSM5 et LSM3 ? D'abord, comment comprendre un tel délai entre le calage de LSM5 et son annonce ? Pourquoi l'annonce est-elle produite après la sommation alors que le ralenti est calé au moment de la requête initiale ? La proposition de LSM5 apparaît, en un sens, comme une annonce par défaut, pour occuper l'espace alors qu'aucun autre opérateur ne s'est orienté vers le point de transition pertinent pour proposer un ralenti. Si, au moment de la production de sa séquence, il considère qu'elle ne vaut pas *actualisation*, le temps qui passe, la requête et le rappel du réalisateur l'incite à formuler une annonce pour sa séquence. Et LSM3 ? Comment comprendre le délai entre le coup de sifflet et la production du ralenti et l'attente de la formulation de la requête pour initier le rembobinage ? Vraisemblablement, LSM3 considère que l'action de jeu telle qu'elle lui apparaît en direct sur ses écrans ne mérite pas la

¹ Dans les données, l'annonce de LSM5 apparaît également mieux audible que celle de LSM3. Une autre interprétation de la sélection, s'il fallait en donner une, pourrait être dans l'accomplissement du principe d'intelligibilité des annonces (cf. 3.14). Quoi qu'il en soit, LSM5 étant séquentiellement premier et plus clairement audible, il remplit les deux critères et se retrouve *de facto* sélectionné.

production d'un ralenti, que ce soit parce que l'action de jeu ne lui paraît pas suffisamment notable ou, plus probablement, parce que les axes dont il dispose ne lui semblent pas les meilleures pour produire un ralenti. La requête et les rappels du réalisateur, suite à l'absence d'annonce concurrente, l'incitent à produire et à proposer une séquence. Les deux tours du réalisateur révèlent, dans un cas comme dans l'autre, la dimension prescriptive de l'insertion d'une séquence de ralenti à l'ouverture d'une fenêtre. Les opérateurs sont donc incités à annoncer indépendamment du contenu du ralenti pour autant, bien sûr, qu'il donne quelque chose à voir de l'action qui vient de se produire.

Ce point me permet de rappeler que, sur ce type d'actions de jeu ordinaires, le réalisateur sélectionne les ralentis contigus à un coup de sifflet non pas en fonction de leurs modalités réelles de production, mais au regard de leur ordre séquentiel d'annonce et donc de publicité en régie. Si cette différence intrinsèque entre les séquences de LSM5 et LSM3 est importante pour l'analyse et pour la compréhension de l'activité des opérateurs-ralentis, elle n'est cependant pas ici un élément rentrant en compte dans la dynamique de sélection et d'*actualisation* des plans par le réalisateur.

3.43 Le statut de l'annonce spontanée lors de pauses alternatives

Les cas présentés et analysés jusqu'à maintenant ont tous été des situations dans lesquelles la fenêtre de lancement de ralenti était ouverte par un coup de sifflet de l'arbitre. On a vu que ce coup de sifflet y constitue à la fois un *account* de l'action qui vient de se produire et une initiation d'une mise entre parenthèses du jeu, donnant l'opportunité à la réalisation de diffuser un ralenti sans obstruer le déroulement du jeu pour le téléspectateur. Il constitue en ce sens un appui pour les opérateurs-ralentis dans la production et dans l'annonce de leurs séquences.

Je voudrais maintenant donner à voir d'autres cas de fenêtres de lancement, sans coup de sifflet initial de l'arbitre, et dont l'ouverture ne constitue donc pas à proprement parler un *account* de l'action qui vient de se produire. Je vais ainsi montrer que la disponibilité du segment temporel pour l'insertion a une dimension projective et normative pour la formulation spontanée d'annonce d'opérateurs-ralentis en régie.

Deux cas seront analysés : un dans lequel la structure « annonce-sélection » est respectée et un autre dans laquelle elle est remise en cause. Je m'intéresserai à la manière dont la production ou l'absence d'annonce spontanée sont traités par le réalisateur.

3.431 La formulation d'évaluations par le réalisateur

(C.111) c'est bien de s'annoncer_SRFCL_210823-210835

```

1      $(3.0)
      com  $touche-->
2      LSM3  èr trois là-dessus
3          (0.2)
4      REA   top trois
5          (0.3)@(2.4)
      tru   (R3@R3)
6      REA   merci/ (.) c'est bien de s'annoncer//
7          (1.1)$
      com   ->$
8      REA   so[rs]
9      SCR   [je]u:@
      tru   (R3@6)

```

Il s'agit ici d'un ballon qui sort en touche. L'opérateur LSM3 formule une annonce spécifiant le ralenti par l'usage d'un indexical (« èr trois là-dessus », l. 2). L'annonce est sélectionnée et lancée par le réalisateur dans un même tour (« top trois », l. 3). Après le lancement du ralenti à l'antenne, le réalisateur formule un tour en deux TCU. La première est un remerciement de l'opérateur qui vient de s'annoncer. La seconde est une évaluation portant sur l'annonce en tant qu'action (« c'est bien de s'annoncer// », l. 6). La reprise du jeu est verbalisée par la scripte en chevauchement avec la fin de l'ordre de sortie du ralenti du réalisateur (l. 8-9) : le ralenti a été inséré dans la fenêtre de lancement sans déborder sur le jeu.

Une telle valorisation de l'annonce vient accréditer une préférence générale pour la formulation d'une annonce en première position suite à l'ouverture d'une fenêtre de lancement. Cependant, la durée assez longue (3.0s) entre la sortie en touche et la formulation de l'annonce incite à penser qu'il n'y a pas d'attente spécifique de production d'annonce ici. Un tel délai a, dans le cas des ouvertures par coup de sifflet, systématiquement engendré la requête du réalisateur, voire un rappel par sommation. Ici, c'est parce que l'annonce ne va pas de soi et n'est pas attendue qu'elle est évaluée positivement par le réalisateur en tant que

démarche spontanée de l'opérateur. En d'autres termes, l'annonce est pertinente mais non prescrite.

Il est cependant difficile de proposer un modèle général de la formulation d'annonce sans initiation par un coup de sifflet, tant elle apparaît alors sujette aux contingences de la situation de jeu et à l'évaluation par les opérateurs de la pertinence à produire d'un ralenti d'une séquence de jeu et à la formulation une annonce sans que la fenêtre de lancement ait été ouverte par un coup de sifflet.

3.432 « Eh bah c'est fini hein ! » : l'absence d'annonce spontanée et la fermeture de fenêtre de lancement de ralenti

Le fragment suivant est un cas d'ouverture de fenêtre de lancement de ralenti qui diffère des cas étudiés jusqu'à maintenant. Cette ouverture est liée à la prise du ballon entre ses mains par un gardien de but. Entre les mains du gardien de but, le ballon n'est pas contestable¹ : aucun « coup dans le jeu » ne peut avoir lieu. Il s'agit d'un cas où la mise entre parenthèse du jeu repose sur une connaissance d'arrière-fond du règlement et de ce type de situation ordinaire par les membres de la régie plutôt que sur un arrêt de jeu réel, le ballon étant à strictement parler encore en jeu et dans les limites du terrain lorsque le gardien de but s'en empare. Souvent, ces prises de balle font suite à une action remarquable puisque la surface de réparation au sein de laquelle le gardien de but est en droit de se saisir du ballon des mains est, par définition, un espace aux abords duquel et dans lequel les situations de jeu sont les plus dangereuses (par exemple, une frappe au but). La prise de balle présente donc la double caractéristique d'ouvrir un segment temporel disponible tout en faisant suite à un fait de jeu remarquable, deux spécificités (similaires au coup de sifflet) qui font de ce segment un terrain favorable à la production et à l'annonce d'un ralenti.

¹ En vertu de la Loi 12 du jeu relative aux « Fautes et incorrections », le gardien de but dispose d'un droit à six secondes avec le ballon entre les mains durant lesquelles aucun joueur ne peut lui contester la possession du ballon : « Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher. » (FIFA, 2013 : 37). Au-delà de ce délai, la prise de balle en main est donc considérée comme fautive et sanctionnée d'un coup-franc indirect au bénéfice de l'équipe adverse. Cependant, ce délai est généralement dépassé par les gardiens et les sanctions sont rares. Il est possible pour les membres de la régie de produire des inférences quant à la durée de cette prise de balle qui apparaît donc comme une ouverture de fenêtre de lancement. Contrairement aux cas où le ballon n'est plus en jeu, il s'agit ici d'une fenêtre qui n'est pas liée à l'activité de délimitation des cadres de l'action par l'arbitre : le ballon est réglementairement toujours en jeu mais n'est jouable que par le seul gardien de but, puisqu'aucun adversaire n'a la possibilité de lui disputer cette possession sans commettre de faute. C'est le seul cas du jeu où le ballon est à la fois en jeu et non-disputable.

Ici, il s'agit d'une situation où un joueur (#20bleu) part au but et est percuté par un adversaire (#5blanc) aux abords de la surface de réparation adverse. #5blanc donne le ballon de la tête à son gardien de but qui s'en saisit. #20bleu, au sol après le choc, demande une faute à l'arbitre qui n'a pas sanctionné le contact. Ce cas pose un problème nouveau : comment lancer un ralenti d'une situation de jeu litigieuse¹, c'est-à-dire dont on se demande si elle vaut une sanction ou non, alors même que l'arbitre, en ne la sanctionnant pas, n'offre pas de segment disponible pour produire et lancer un ralenti.

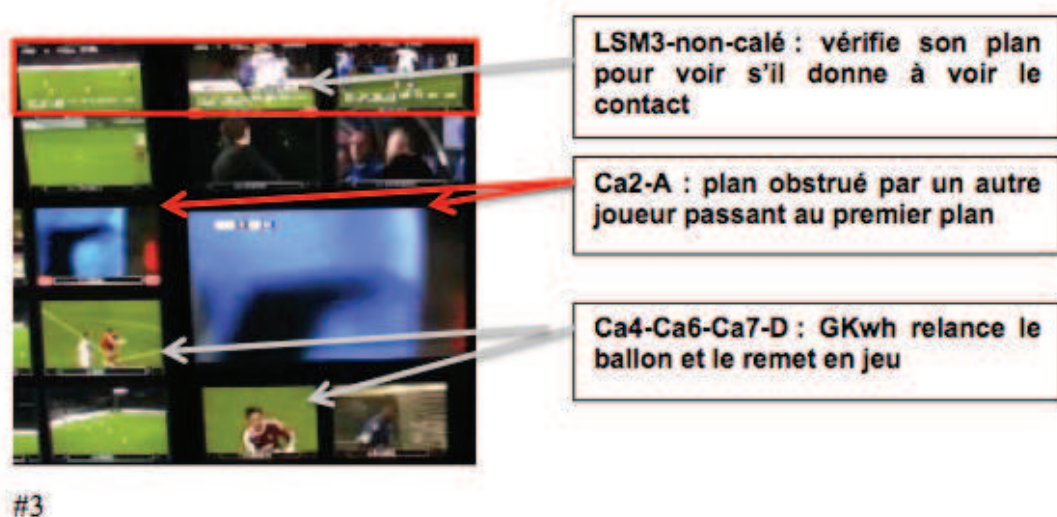
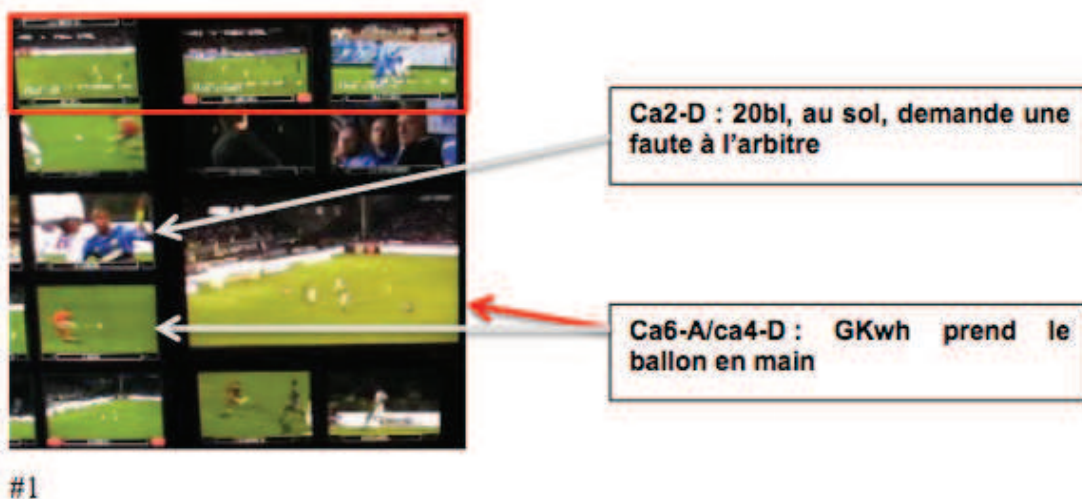
(C.121) eh bah c'est fini_OLOM2_224729-224737

```

1      ++%(1.0)Δ(1.5)#
      5wh      +choc avec 20bl
      5wh      +passe vers GKwh-->
      20bl      %au sol/réclame une faute-->
      lsm3      (liveΔREC)
      fig      #1
2      REA      la+ deuxΔ
      5wh      ->+
      GKwh      +prend et garde le ballon en mains-->
      lsm3      (RECΔlive)
3      (0.2)Δ(0.4)*#
      lsm3      Δ◀◀REW-->
      réa      (6*2)
      fig      #2
4      (1.6)Δ(0.3)
      lsm3      ->Δvérif.-->
5      REA      y'a rien% à voir/+#=
      20bl      ->%se relève
      GKwh      ->+relance le ballon
      fig      #3
6      SCR      =jeu*=
      réa      (2*6)
7      REA      =°okaΔy (.) d'acc[ord\°]
8      LSM3      [èr t]rois=
      lsm3      ->Δcalé
9      REA      =eh bah c'est fini hein//

```

¹ Par situation litigieuse, j'entends une situation faisant l'objet d'une contestation observable de la part d'un des participants, qu'il s'agisse des joueurs, des entraîneurs, des commentateurs ou des membres de la régie.



Après le choc et alors que le ballon se dirige vers le gardien, #20bleu reste assis au sol et se plaint à l'arbitre, demandant manifestement à ce que le contact soit sanctionné d'une

faute (l. 1). Un plan serré donnant à voir #20 bleu est *disponible* sur la caméra 2 (fig. #1) au moment où le gardien de but se saisit du ballon des mains et ouvre ainsi une fenêtre de lancement de ralenti. En ligne 2, le réalisateur formule une requête de stabilisation du plan de la caméra 2 (« la deux », l. 2) qui projette l'*actualisation* de ce plan. Le plan de la caméra 2 est un plan serré susceptible de servir de plan de coupe pour l'insertion d'un ralenti. La requête de la ligne 2 projette donc une commutation à venir mais elle donne également un *account* publiquement accessible aux membres de la régie de la disponibilité du segment pour l'insertion d'un ralenti d'un point de vue syntaxique. Un plan de la caméra 2 est un plan qui n'est que très rarement *actualisé* lorsque le jeu se déroule, donnant à voir un joueur isolé il est nécessaire que le joueur soit immobile (ou qu'il marche) pour être *actualisé* et donner la stabilité requise à la production d'un plan de direct¹. Rétrospectivement par rapport au déroulement de la scène filmée, la formulation d'une requête de stabilisation adressée à un cadreur (l. 2) et la commutation qu'elle projette (l. 3) rendent *accountable* une modification du statut du jeu pour le programme. D'un point de vue syntaxique, la requête suppose la compréhension du jeu par le réalisateur comme mis en parenthèses. Le ballon est arrêté, le joueur que donne à voir la caméra 2 est immobile ou stable ce qui rend possible la prise du plan sans sortie de l'objet focal (du joueur) du cadre ou grand mouvement de caméra. D'un point de vue sémantique, cette incitation à la production d'un ralenti est renforcée par la nature du plan : le joueur est en train de contester la manière dont a été comprise et décrite l'action qui vient de se produire.

Prospectivement, la formulation d'une requête adressée à un cadreur sous la forme d'un simple numéro, du fait de son caractère public et mutuellement accessible, projette des attentes dans l'activité des opérateurs travaillant sur les autres postes de la réalisation et en particulier sur les opérateurs-ralentis. Le plan de la caméra 2, annoncé en ligne 2, et *actualisé* en ligne 3 (fig. #2), projette en effet doublement la production et le lancement d'un ralenti. D'un point de vue syntaxique, il offre un plan de coupe rendant séquentiellement possible l'insertion d'un ralenti. Il projette directement une commutation, laquelle rend séquentiellement pertinente l'annonce d'un ralenti. D'un point de vue sémantique, il appelle un compte-rendu visuel d'une situation passée, autrement dit un ralenti. Selon cette dernière acception, le plan de la ligne 3 (fig. #2) crée aussi une structure d'attente pour le

¹ Le plan de la caméra 2 est un plan filmant ordinairement la victime dans tous les cas de faute (voir chapitre 4).

télespectateur désireux de comprendre et de revoir pourquoi #20bleu se plaint auprès de l'arbitre.

L'ensemble des ces considérations font de la requête « la deux » et de la commutation qui lui est séquentiellement appariée la marque publiquement accessible de l'ouverture d'une fenêtre de ralenti. C'est sous ce jour qu'on peut comprendre la suite de la séquence.

En ligne 1, LSM3 est engagé dans des opérations de stockage et travaille sur des séquences passées, entraînant un effet-tunnel, ce qui l'empêche d'être attentif à ce qui se produit actuellement sur les *plans disponibles* de sa plateforme, car ceux-ci sont obstrués par les séquences passées. En ligne 2, le réalisateur produit la requête de stabilisation « la deux » : 0.2s plus tard, LSM3 initie le rembobinage avant même la commutation effective (l. 3). En ligne 4, LSM3 vérifie sa séquence, il la *déroule* de façon à vérifier que le ralenti remplisse les conditions d'intelligibilité nécessaires à sa diffusion et donc à son annonce. Cette manœuvre retarde l'annonce du ralenti par l'opérateur¹. En ligne 5, le réalisateur formule une question rhétorique (« y'a rien à voir/ ») : une réponse à une telle question ne peut être qu'une annonce de ralenti. Une telle question joue ici le rôle de requête et sa forme rhétorique marque rétrospectivement l'évidence de la présence d'un fait de jeu contigu à revoir et de l'ouverture d'une fenêtre de lancement de ralenti. La formulation d'une requête sur le mode de la question rhétorique est une manière de produire en un seul tour une requête à la formulation d'une annonce et un reproche devant l'absence d'annonce spontanée des opérateurs.

Le tour suivant n'est pas un tour d'annonce d'un opérateur-ralenti qui viendrait répondre à la question rhétorique. Il s'agit d'une verbalisation de la reprise du jeu par la scripte qui vient clore la possibilité de lancement d'un ralenti et donc la pertinence à prendre un tour d'annonce. À la fin de la question rhétorique (l. 5), l'opérateur LSM3 n'est toujours pas calé. Tandis le plan de la caméra 2 qui passe à l'antenne est obstrué par le passage d'un joueur au premier plan, le gardien de but relance le ballon (fig. #3). Le réalisateur sort du plan et commute vers le plan large (ca6) en ligne 6 après la verbalisation de la reprise par la scripte (« jeu ») : le plan de la caméra 2 est saturé et ne donne rien à voir d'intelligible et, de façon plus essentielle, le jeu a repris. La disponibilité conjointe du segment temporel de jeu et du segment séquentiel dans la structure d'appariement des plans à l'antenne, préalable au

¹ On peut voir dans cette opération une manœuvre coûteuse, mais on peut aussi le percevoir comme un retardement visant à *laisser passer* des opérateurs concurrents disposant éventuellement d'un meilleur axe sur le fait de jeu.

lancement d'un ralenti, n'est plus. La commutation de la ligne 6 met fin à un possible passage vers le ralenti. La fenêtre de lancement se referme.

L'*agreement* ironique de la ligne 7 (« okay (.) d'accord ») vient traiter l'absence d'annonce et de prise de tour de parole comme une réponse des opérateurs à la question de la ligne 5. Par antiphrase, il traite ce manque comme confirmation de l'absence d'un phénomène pertinent à revoir. Cette ironie vient souligner le caractère normatif de la formulation d'une annonce en première position dans cette situation. Le tour de la ligne 7 est séquentiellement lié à la verbalisation de la reprise du jeu par la scripte et à la commutation vers le plan large qui, de fait, closent le *slot* disponible pour l'annonce dans ses deux dimensions, du point de vue du jeu et du point de vue de son compte-rendu par l'image. Le tour de la ligne 7 est une verbalisation de cette clôture, l'*agreement* fermant le *slot* disponible pour répondre à la requête de la ligne 5. Durant ce tour, LSM5 termine ses vérifications et cale son ralenti. Il formule une annonce en chevauchant la fin du tour du réalisateur. Le tour suivant du réalisateur marque tacitement le refus de l'annonce par la verbalisation de la fermeture de la disponibilité du segment pour l'annonce : « eh bah c'est fini hein// » (l. 9).

3.433 « On n'est pas dans le match »

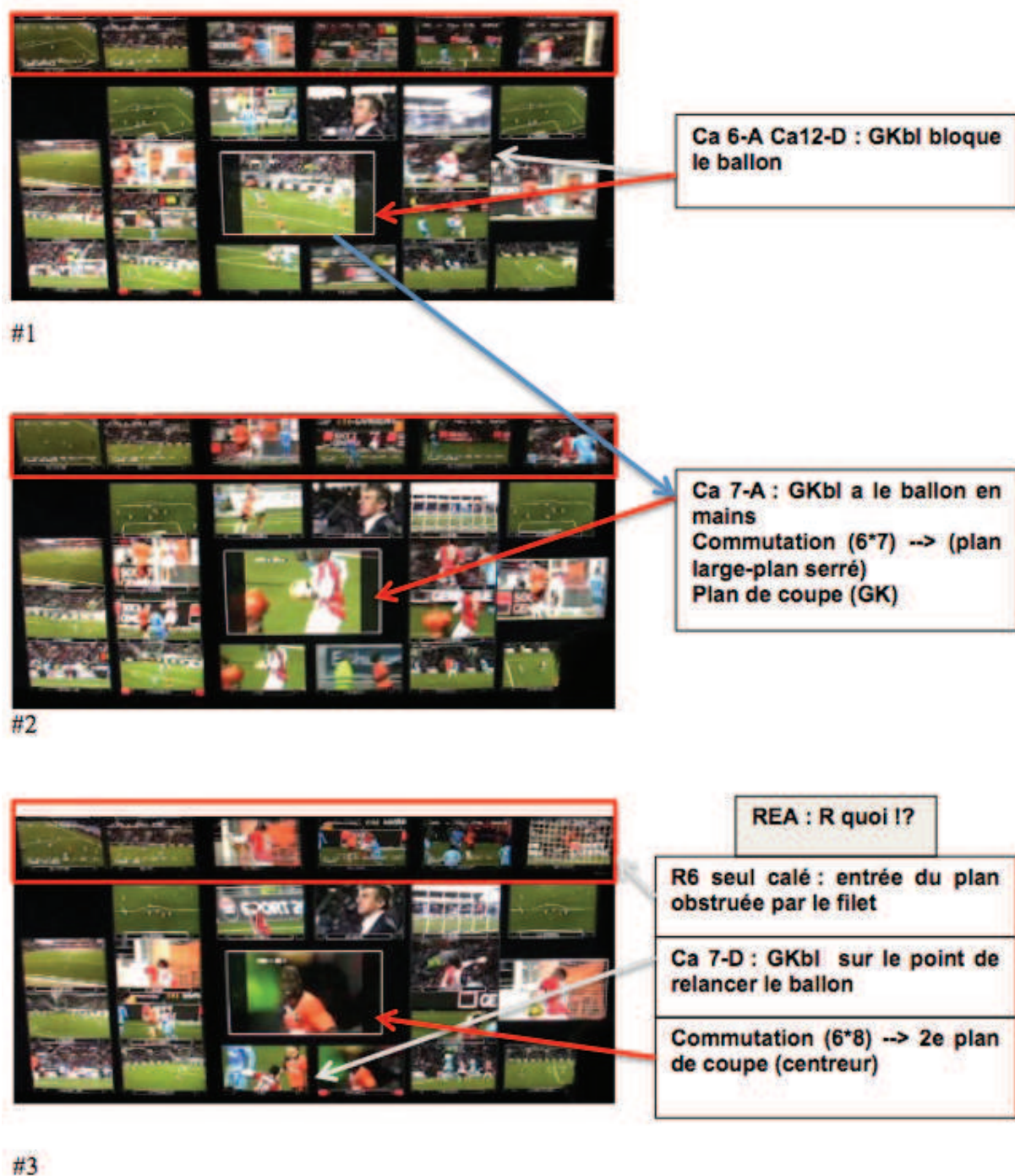
On observe le même type d'injonction à l'annonce dans le cas suivant et le même effet d'obturation.

(C.131) r quoi rien FCLOM 214320-214333

```

1      +(3.4)                +(1.4)+%#
      15or  +passe vers l'avant+
      11or                                     +11or centre+
      GKbl                                     %bloque le ballon-->
      fig                                     #1
2      (0.5)Π(0.2)Δ(0.5)*Σ#(0.7)Π(0.5)
      lsm7      Π.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.◀◀.Πcalé
      lsm5      Δ◀◀REW-->
      réa      (6*7)
      lsm4      Σ◀◀REW-->
      fig      #2
3      REA      èr quoi//
4      (.)Σ(.)*#(.)%
      lsm6      ->Σcalé
      réa      (7*8)
      fig      #3
      GKbl      ->%relance le ballon
5      REA      ri[en:///]
6      SCR      [ça ]joue:/=
7      LSMc      =cinΔq/
      lsm5      ->Δcalé
8      (0.3)
9      SCR      [jeu]
10     LSM5      [CIN]Q*
      réa      (8*6)
11     (.)
12     REA      °non mais f- (.) ah putain°
13     (0.6) je sais pas\ (0.6) on n'est
14     pas dans le match/

```



Le joueur 15orange fait un centre vers le but et le gardien se saisit du ballon avec les mains (l. 1, #1). En ligne 2, trois opérateurs initient les rembobinages, LSM7, LSM5 puis LSM6. Le réalisateur commute vers un plan serré donnant à voir le gardien de but, ballon en main (#2). Les deux conditions pour le lancement d'un ralenti sont ainsi réunies : une fenêtre de lancement est ouverte par la prise de balle du gardien et la commutation vers un plan serré produit un potentiel plan de coupe projetant un ralenti. Reste que l'action de jeu de la ligne 1 n'est pas clairement *accountable* comme fait de jeu remarquable, aux limites définies par et pour le jeu, et à revoir.

1.2s après la commutation vers la caméra 7, le réalisateur formule une requête de ralenti face à l'absence d'annonce en position initiale (« èr quoi// », l. 3). La forme de la requête est caractéristique d'une attente sur la production de ralenti ne porte pas explicitement sur le contenu du ralenti ni sur le phénomène attendu. Contrairement aux séquences précédentes dans lesquelles la requête portait sur le phénomène à revoir (« la faute » en C.091 et C.101 ; « y'a rien à voir » en C.121), la requête porte ici explicitement sur un numéro d'annonce. Sur la figure #3, on peut observer la situation environ 0.2s après la formulation de cette requête. L'opérateur-ralenti LSM6 se cale. Mais, comme on le voit, son ralenti débute par un plan obstrué par le filet de but et il ne remplit donc pas les critères d'observabilité (et de « propreté » pour reprendre la catégorie des membres) requises pour son annonce¹. L'opérateur LSM5 est toujours engagé dans les opérations de rembobinage². À cet instant, le gardien de but s'apprête à relancer le ballon de la main et donc à clore la possibilité d'insérer un ralenti dans cette fenêtre de lancement. Le réalisateur commute vers un second plan serré, le plan de la base (ca8) donnant à voir le centreur. Il prolonge ainsi encore la possibilité d'insertion d'un ralenti, un retour au plan large (ca6) aurait eu pour effet d'anéantir définitivement toute possibilité d'insertion. Cette prolongation est donc à la fois syntaxique (c'est encore un plan serré) et sémantique (c'est encore un des acteurs de la scène qui vient de se dérouler pour laquelle le réalisateur a demandé un ralenti).

Le gardien remet le ballon en jeu (l. 4) et le réalisateur formule en ligne 5 un rappel de la requête marquant l'étonnement à ce qu'aucun ralenti ne soit annoncé. La scripte chevauche le tour du réalisateur et annonce la reprise du jeu (« ça joue:/ », l. 6). En ligne 6, LSM5 produit une annonce dans le prolongement du tour de la scripte et anticipe légèrement sur son calage. Ce tour n'est pas traité par le réalisateur, la fermeture de la fenêtre de lancement par la scripte au tour précédent ayant remis en cause la pertinence de la prise d'un tour d'annonce. Le réalisateur n'a cependant toujours pas commuté vers le large et ne rend pas accessible les

¹ Il est à noter que plus on se rapproche des buts plus le déchet dans la production des plans est grande. La densité de joueurs y est plus grande et les espaces resserrés. Les buts se situant à l'extrémité du terrain les caméras opposées et du centre sont en focale longue, ce qui tend à accroître le risque d'obturation du plan. Les caméras loupes proches du but sont, elles, susceptibles à la fois d'être masquées par la masse des joueurs ou les buts qui viennent créer un effet d'obturation en étant au premier plan (c'est le cas ici pour le ralenti R6). Puisque l'action qu'ils donnent à voir se déroule aux abords de l'un des buts, les ralentis des actions dangereuses sont donc moins facilement produits que ne le sont les actions (comme des fautes) se déroulant au centre du terrain. La question du contenu du plan y apparaît comme un problème pratique nouveau par rapport aux cas précédents, sur lesquels a porté l'essentiel de ce chapitre.

² La différence de durée de rembobinage entre LSM6 et LSM5 se comprend ici par la différence de calage choisi par les deux opérateurs. Si LSM6 est « calé centre », c'est-à-dire que sa séquence débute par le centre du joueur, LSM5 semble se projeter vers un ralenti « calé passe », avec une séquence plus longue débutant par la passe de #15or.

mouvements du ballon pour le téléspectateur : le réalisateur n'a donc pas traité non plus le tour de la scripte. Devant l'absence de traitement de chacun de leur tour, la scripte et LSM5 produisent simultanément le tour suivant. La scripte produit un rappel de la reprise du jeu (l. 9) tandis que LSM5 produit un rappel de son annonce (l. 10). Suite à ces deux tours simultanés, le réalisateur commute vers le plan large, traitant ainsi le tour de rappel de la scripte enjoignant à un retour au jeu. Il ne traite pas le tour d'annonce de LSM5 mais prend un tour dans lequel il évalue l'absence de formulation d'annonce, et se concluant par un constat général valant pour l'ensemble des membres de la régie : « on n'est pas dans le match/ » (l. 13-14).

La généralité du constat produit en clôture de cette séquence donne à voir de façon rétrospective la forte injonction à l'annonce d'un ralenti en première position à la suite de l'ouverture d'une fenêtre de lancement. La prise en compte de l'absence de ce format par le réalisateur, amplifiée ici par l'absence de réponse adjacente à la requête, engendre la production d'un constat valant pour l'activité de l'ensemble des participants de la régie. Les raisons à l'absence d'annonce au délai de la fabrication ne sont pas prises en considération par le réalisateur qui ne traite que la face publiquement accessible et séquentiellement pertinente du travail des opérateurs.

3.5 Notes conclusives

Ce chapitre a permis de montrer que le coup de sifflet était systématiquement traité comme une marque de l'ouverture d'une *fenêtre de lancement de ralenti*, laquelle engage et oriente l'ensemble des opérateurs vers la production et l'annonce de ralenti sans requête du réalisateur. L'annonce spontanée d'un ralenti se produit de façon ordinaire et attendue, la requête étant non pas simplement superflue mais considérée comme problématique pour l'organisation de la régie en ce qu'elle allonge le délai de lancement du ralenti. Le coup de sifflet ponctuant une action de jeu suffit à orienter l'ensemble des membres qui perçoivent la scène vers la production routinière et systématique d'un ralenti. C'est, en ce sens, la connaissance ordinaire du jeu sur laquelle se repose l'organisation interne de la régie qui travaille collectivement à la production d'un compte-rendu du match par l'image. Connaissance des règles du jeu d'abord : le coup de sifflet marque l'arrêt du jeu, représente une catégorisation de l'action par l'arbitre qui arrête le jeu, et projette une sanction et une réparation par le coup de pied arrêté qui en découle. Connaissance de sa temporalité enfin : le coup de sifflet ouvre un espace durant lequel le jeu est arrêté, ce qui du point de vue de la régie rend l'antenne potentiellement disponible à l'introduction d'un ralenti ; c'est ce qui a été désigné sous l'expression de *fenêtre de lancement de ralenti*. Dans ces deux acceptions, cette connaissance est d'ordre pratique, liée à une expérience de spectateur du football et constitue le socle commun sur lequel se reposent les membres de la régie pour appréhender la structure séquentielle de la partie. C'est cette familiarité qui leur permet d'envisager l'action à venir sur le terrain et le compte-rendu visuel qui en sera fait.

Intégrer le coup de sifflet à l'analyse a permis d'apporter des éléments de compréhension à la production du match de football télévisé en tant qu'accomplissement situé, et éclaire ainsi la manière dont les membres de la régie se coordonnent au match, le perçoivent et en rendent compte dans le même temps. Il agit comme point de synchronisation temporelle des deux ordres d'interaction aux logiques et finalités essentiellement distinctes, celui du jeu et celui de la régie. Au sein du jeu, le coup de sifflet ferme les potentialités d'actions pour les joueurs ; au sein de la régie, il rend disponible l'antenne et libère les opérateurs-ralentis. Le détail des opérations initiées par le coup de sifflet a notamment permis de rendre compte de l'orientation de la régie vers un raccourcissement des délais nécessaires à la mise en œuvre des procédures de production, d'annonce et de lancement des ralentis. Une

transition rapide entre direct et ralenti limite ainsi le risque que leur lecture ne vienne en fin de séquence dissimuler la reprise du jeu à l'antenne.

Au-delà de sa dimension temporelle de synchronisation, le coup de sifflet constitue également une ressource thématique pour les opérateurs-ralentis. Ainsi, dans le cas de la faute qui a été étudié, il vient interrompre une action en vertu de son lien à la règle, le coup de sifflet thématissant le caractère irrégulier de l'action du fautif. Les opérateurs et le réalisateur se voient orientés dans leurs tâches de sélection des actions « à revoir » au sein du flux d'actions. Ce qui sera revu avec le ralenti, ce ne sera pas simplement une action indéterminée, mais, réflexivement, une action telle qu'elle a été catégorisée par l'arbitre et replacée au sein d'un corpus de règles.

CHAPITRE 4. « Rester sur le direct ». Le compte-rendu visuel de l'administration d'une sanction et l'ordre temporel de l'activité

Et il va sortir un carton ! (.) il va voir Zidane ! (..) Et c'est carton rouge !!! Oh non !!! Et voilà ce que je redoutais (.) c'est épouvantable !

T. Gilardi, Italie-France, finale de la Coupe du Monde 2006, 9 juillet 2006, 110^e minute, Olympiastadion, Berlin, TF1.

Les jurés prennent leurs décisions en respectant les caractéristiques routinières de l'ordre social.

H. Garfinkel (2012 : 187)

Si le coup de sifflet marque de façon systématique l'arrêt du jeu et initie un ordre normatif lié à la production de ralentis, certaines interactions de la scène filmée postérieures à l'interruption du jeu peuvent cependant justifier, aux yeux des membres de la régie, un traitement en direct. En d'autres termes, si aucun coup dans le jeu ne peut avoir lieu après le coup de sifflet, il n'en demeure pas moins possible que des actions, quoiqu'ayant cours en dehors des limites temporelles du jeu, soient considérées comme pertinentes pour rendre compte du jeu, soit parce qu'elles viennent renouveler la compréhension d'une action passée soit parce qu'elles reconfigurent la suite de la partie. Différentes situations peuvent surgir. Le remplacement d'un joueur, la distribution d'un carton par l'arbitre, une blessure, la célébration d'un but, la contestation d'une décision par un joueur ou un entraîneur, une banderole déroulée par le public dans le stade, etc. ; voilà autant de situations qui, quoiqu'elles adviennent en dehors des limites temporelles (ou physiques) du jeu, peuvent justifier, aux yeux des participants de la régie, une diffusion en direct. Ainsi, de multiples acteurs, appartenant à des logiques d'action distinctes et sous des modalités variées, agissent

d'une façon susceptible de reconfigurer la partie ou sa compréhension, que le ballon soit arrêté ou en jeu.

Or, la survenue de ces événements est contingente qu'ils soient intrinsèquement des événements du jeu (avertissement d'un joueur, expulsion, remplacement) ou qu'ils le reconfigurent de l'extérieur. À partir des seules ressources de la situation, le réalisateur opère un partage entre ce qui compte dans le jeu et ce qui compte moins ou, pour le dire autrement, entre ce qui peut être vu par le téléspectateur et ce qui ne peut l'être. Ce partage est d'abord de nature visuelle, par l'accomplissement collaboratif des tâches de délimitation du cadre et de sélection des plans. Lorsque le ballon est arrêté, le réalisateur doit de surcroît produire un partage d'ordre temporel en ordonnant le passage ou non en *régime de ralenti*. Ce passage a été jusqu'ici décrit comme essentiellement guidé par un impératif de vitesse dès l'ouverture de la *fenêtre de lancement de ralenti*. Mais, si on considère qu'il existe des situations qui comptent pour le jeu bien qu'elles interviennent séquentiellement après un arrêt du jeu, alors la captation en direct de cette scène ne sera pas accidentelle mais devra être rendue *accountable* par le dispositif.

Dans ce chapitre, je vais m'attacher à décrire séquentiellement comment le partage entre *régime de direct* et *régime de ralenti* est opéré en situation. Pour ce faire, je vais m'intéresser à un type de situation particulier ; celui où, après une faute, le réalisateur projette que l'arbitre va distribuer une sanction au joueur fautif. Du point de vue de ses propriétés observables, cette administration de la sanction se caractérise par l'action consistant pour l'arbitre à montrer un carton de couleur à un joueur puis à noter son numéro sur ce carton.

Lorsqu'une faute est commise, les *Lois du jeu* (FIFA, 2013) confèrent ainsi à l'arbitre le pouvoir d'avertir ou d'exclure le joueur fautif. Dans ce cas, l'arbitre siffle d'abord pour arrêter le jeu et signaler ainsi la faute, de la même manière que pour les cas ordinaires qui ont été étudiés jusqu'à maintenant. Puis, alors que le jeu est arrêté, il attribue une sanction au joueur en levant un carton jaune (avertissement) ou rouge (exclusion). Le jeu peut ensuite reprendre¹. Par ce carton sorti de sa poche et tendu au joueur, la sanction revêt ainsi un caractère d'*account* public et observable, rapportable pour la suite du jeu (deux avertissements dans un même match pour un même joueur valant exclusion) et de la

¹ « Lorsque l'arbitre a décidé de distribuer un carton pour avertir ou exclure un joueur, le jeu ne doit pas reprendre avant que la sanction ait été infligée. » (FIFA, 2013 : 122).

compétition (une répétition de cartons pour un même joueur au sein d'une même compétition pouvant entraîner la suspension du joueur pour les matches suivant selon les modalités définies par les organisateurs de la compétition). Cette observabilité du carton vaut autant pour les participants de la rencontre eux-mêmes (joueurs et officiels) que pour les spectateurs y assistant et les journalistes en produisant un compte-rendu.

D'un point de vue organisationnel, l'attribution du carton intervient systématiquement après un arrêt de jeu pour faute¹. L'administration d'une sanction par l'arbitre, ressort important du jeu, pose donc un problème organisationnel et temporel d'envergure aux membres de la régie. En effet, il s'agit d'une situation inhérente au jeu, qui reconfigure la suite de la partie, et dont la survenue est toujours contingente et postérieure à un coup de sifflet, c'est-à-dire au moment privilégié pour l'insertion de ralenti. La faute ne contient pas intrinsèquement la décision d'administrer une sanction individuelle (ce n'est pas parce qu'une faute est sifflée qu'un carton sera distribué, mais le coup de sifflet est une condition nécessaire à la distribution d'un carton). Le carton jaune place le réalisateur dans une situation délicate puisqu'il doit gérer des cadres de participation aux dynamiques temporelles dissemblables. D'une part, le coup de sifflet engage la « course au ralenti » ; d'autre part, le coup de sifflet peut orienter l'arbitre vers l'administration d'une sanction, événement du jeu à voir en direct. Le réalisateur, par la perception de l'action, doit donc avoir une compréhension immédiate de la situation qui lui permette d'anticiper l'attribution ou la non-attribution de carton à un fautif. Cela se traduit pour lui en une alternative : passer directement en *régime de ralenti* selon les procédures ordinaires, ou retarder ce passage et rester en *régime de direct*.

Comment les membres de la régie s'orientent-ils vers l'une ou l'autre de ces situations ? Comment parviennent-ils à concilier l'impératif de vitesse dans la mise en œuvre du ralenti avec l'exigence de rendre compte des phénomènes du jeu dans le respect de leur intégrité séquentielle ? Un déplacement est donc opéré vis-à-vis de qui a été dit dans les chapitres qui précèdent. Dans ceux-ci, on se demandait comment le dispositif parvenait à donner à voir une action au ralenti dans des délais si restreints, si peu de temps après que l'action se soit

¹ De façon générale, l'attribution de la sanction est consécutive séquentiellement et thématiquement au coup de sifflet qui vient sanctionner une faute. J'emploie l'expression de « façon générale » puisque l'arbitre a la possibilité de « laisser l'avantage » à l'attaque, c'est-à-dire de laisser une action de jeu se dérouler en cas de position favorable de l'équipe qui a subi une faute, puis de sanctionner le joueur fautif par un avertissement en revenant à la faute, ou en laissant l'action de jeu aller à son terme (quand il y a tir). Dans ce cas, le règlement informe la position du corps de l'arbitre qui indiquera aux joueurs que la faute n'est pas sifflée en vertu d'un « avantage » laissé à l'attaque. Pour le dire autrement, l'arbitre laisse un avantage lorsque la position d'attaque de l'équipe victime de la faute est plus avantageuse que la réparation dont elle bénéficierait par un coup-franc.

produite en direct. Désormais, on se demande comment les membres de la régie parviennent à donner à voir une action en direct et comment ils s'organisent pour rester en *régime de direct*. En ce sens, la question posée ici pourrait bien paraître provocatrice, aussi bien dans la perspective constructiviste que pour une perspective réaliste : comment s'organise-t-on pour montrer en direct un événement filmé en direct ?

Pour tenter de comprendre la manière dont les membres de la régie rendent compte de l'administration d'une sanction en temps réel, je vais procéder en trois temps. Dans un premier moment (4.1), je vais analyser le corpus des règles consacrées à l'administration de la sanction en football. Ce sera l'occasion de reconsidérer le lien de la règle à son application et de donner des arguments nouveaux pour une approche réflexive et praxéologique de la règle. C'est l'analyse séquentielle menée dans les deux sous-parties suivantes qui rend cette approche possible. La première (4.2) étudie le travail de projection et d'anticipation de l'attribution de la sanction et la modification de l'ordre séquentiel qu'il induit. On verra notamment comment le ralenti est mis en attente par la projection d'un carton. La seconde (4.3) étudiera la manière dont la réalisation rend observable et intelligible l'administration de la sanction.

4.1 L'administration de la sanction en football comme accomplissement pratique

Quels sont les rapports entre la règle et son application par l'arbitre en situation de jeu ? Quels sont les critères définis par le règlement pour orienter l'arbitre dans ses jugements ? Afin de répondre à ces questions, je procéderai d'abord à une analyse des *Lois du jeu*, c'est-à-dire du cahier des règles encadrant la pratique du football. Ce détour pourra paraître fastidieux et coûteux au lecteur mais il s'avère nécessaire à la légitimation de l'approche doublement réflexive qui est développée ici. Il permettra notamment de proposer une définition immanentiste et non-dualiste de l'application de la règle. Elle sera d'abord basée sur une lecture de la Loi 5 consacrée au statut de l'arbitre dans le jeu (4.11), puis d'une compréhension du statut et des critères de sanction au sein du jeu (4.12 et 4.13) et, enfin, des modalités pratiques d'administration de la sanction (4.14).

C'est l'occasion de préciser un point important : mon but ici n'est pas d'établir une exégèse du règlement déliée des situations pratiques par lesquelles il s'incarne. La compréhension de la règle n'est qu'un moment dans la conduite d'une enquête sur les modalités pratiques d'accomplissement de la règle et de son compte-rendu par les membres de la régie. Il ne s'agit pas seulement d'un préalable à la compréhension des enjeux auxquels ont accès les membres en vertu de leurs compétences. L'idée est, en outre, qu'un tel examen de la règle contribue à légitimer et engage l'approche située et réflexive de la règle qui est développée ici.

Enfin, une dernière raison de ce détour par l'analyse du règlement tient à une des intuitions directrices de ce travail, à propos du type de plaisir ressenti par le spectateur devant un match de football. De nombreuses contributions ont présenté la « passion du football » comme un plaisir lié à l'identification et à l'affiliation à un groupe et à ses valeurs (Giulianotti, 2002 ; Mignon, 1998 ; Lestrelin, 2010 ; Hourcade, 2002). C'est le cas des travaux sur le supportérisme qui conçoivent le soutien à une équipe comme la modalité privilégiée d'audience d'un match de football. Une telle conception permet de présenter le public comme un coproducteur de l'événement et non pas comme un réceptacle passif, et pour ce faire, de réinvestir dans ce contexte nouveau une conception du social déjà existante, par l'usage des concepts d'identité, d'organisation et de représentation.

L'idée défendue dans ce travail ne consiste pas en la remise en cause d'une telle approche. Elle s'en départit en ce qu'elle propose de prendre au sérieux la continuité entre la

scène perçue et le public qui participe à cet événement, et donc de la continuité entre le monde social et le monde du jeu. Une telle perspective permet d'envisager le jeu comme une activité sociale ordinaire (Goode, 2007 : 188-189). Plus que dans l'affiliation communautaire, le plaisir pris à voir le match tient en particulier au spectacle de l'accomplissement d'une action réglée, à l'analyse rétrospective du détail de cet accomplissement et à sa discussion, le ralenti étant le support privilégié de ces activités. Par action réglée, je fais ici référence à deux dimensions de la règle. D'une part, la règle constitue le cadre permettant la mise en œuvre d'une action collective, libre et dont l'activité constitue sa propre fin¹. Le plaisir du spectateur est ici relatif à l'observation (souvent collective) des interactions entre joueurs accomplies dans le cadre du jeu réglé. Et, d'autre part, ce cadre prescriptif que constitue la règle n'est pas simplement un résultat, il est lui-même un accomplissement contingent et instancié. Le plaisir du public, dans cette seconde acception, tient à la perception de l'activité de délimitation, moment par moment, des droits et des interdits que représente l'arbitrage. Compris en ce sens, le match du football peut être perçu comme une expérience, singulière et accessible à tous, de la justice en train de se faire².

4.11 Une conception performative du règlement. L'arbitre comme incarnation de la règle

Chaque année, les membres de l'International Football Association Board (IFAB) se réunissent en assemblée générale afin d'établir les règles régissant la pratique du football³ et en voter d'éventuelles modifications⁴. Les *Lois du jeu* et leurs éventuelles modifications

¹ Chauvier (2007) rapproche à ce propos l'activité ludique de la notion kantienne d'activité sans fin (Kant, 1979).

² Je rejoins ici les propos de Coulon (1998) en ce que le plaisir du spectateur est lié au spectacle du jugement. Cependant, je refuse de parler d'arbitraire puisque les décisions qui sont prises le sont en référence à un corpus de règles connues qu'elles incarnent réflexivement. Cela ne veut bien sûr pas dire que les décisions ne puissent pas apparaître comme arbitraires au spectateur, notamment s'il adopte la perspective du supporter.

³ Par football, on entend la pratique d'un jeu de balle au pied encadré par les règles unifiées de l'*Association football*. La singularité et le succès de l'*Association football* tiennent pour une bonne part, et comme son nom l'indique, à son institutionnalisation et une traduction précoce des règles orales sur un cahier des règles écrit, lequel est depuis lors relativement immuable (la première rédaction d'un corpus de règles cohérent date de 1863 lors des premières réunions de la Football Association, FA, devenue fédération anglaise de football). Cette uniformisation des pratiques de jeu de balle au pied a ouvert les possibilités de rencontres entre équipes provenant de régions différentes à travers l'Angleterre et ce sous l'égide de la FA. Puis, elle a ainsi contribué à un développement rapide à travers le monde, d'autres équipes suivant les règles de l'association football et en créant par la suite leur propre fédération nationale. Désormais, on désigne par football le sport régi par la Fédération Internationale de Football Association (FIFA), institution regroupant l'ensemble des fédérations nationales, garante des *Lois du jeu* et de leur bonne application dans les différentes compétitions qu'elle organise ou qu'organisent les fédérations membres.

⁴ L'assemblée générale ordinaire de l'IFAB, lors de laquelle sont discutées les *Lois du jeu*, se déroule à huis-clos à Zurich, au siège de la FIFA. Elle réunit un comité composé de huit membres, chacun d'eux disposant d'une

entrent en vigueur à la date de la séance et valent universellement, pour l'ensemble des associations membres. Elles sont recueillies, éditées et reproduites annuellement par la FIFA dans un fascicule regroupant les dix-sept Lois du jeu et les « Interprétations et directives » qui en sont proposées par le Board. C'est à partir de l'édition 2013, valant pour la saison 2013-2014, qu'est menée cette analyse (FIFA, 2013).

La loi 5 relative à l'« Arbitre » prescrit et détaille de façon succincte les modalités d'application de la règle par l'arbitre durant un match. Elle débute par le volet « autorité de l'arbitre » en ces termes : « Un match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu. » (FIFA, 2013 : 24). Cette loi, aussi ramassée et prosaïque qu'elle puisse paraître, est absolument fondamentale pour le jeu. Elle donne en effet une description du lien entre la règle du jeu et son application, et fait de l'arbitre le seul juge du jeu. Cela a un ensemble d'implications fortes pour le jeu. D'abord, cela signifie que les décisions de l'arbitre ne sont pas le résultat d'un débat public ou d'un ajustement. Cela signifie en outre qu'il n'existe pas d'autorité extérieure ou supérieure, dépositaire du règlement, et qui serait à même de déjuger publiquement l'arbitre¹. Pour le dire autrement, il n'existe pas d'écart entre le règlement et son incarnation pratique par l'arbitre dans les situations concrètes de jeu.

Une telle conception générale de l'application de la règle a des implications sur les jugements de l'arbitre en situation. Pour désigner ces jugements, le cahier des règles parle de « décisions de l'arbitre ». En reconduisant une telle expression, il n'est pas question de promouvoir une conception mentaliste de l'application de la règle. Tout à l'inverse, par la reprise de ce terme tel qu'il est présent dans le règlement, j'essaie de développer une conception wittgensteinienne, selon laquelle l'application de la règle et le jugement seraient liés à une grammaire de l'action, et à la possession commune et partagée de compétences. L'approche praxéologique qui sera développée par la suite découle d'une telle lecture. Les décisions de l'arbitre ont, selon les termes du règlement qui les encadre, une texture modale

voix dans le vote final des Lois et de ses évolutions. Les quatre fédérations britanniques fondatrices sont représentées par un membre chacune (The Football Association, fédération anglaise ; The Scottish Football Association, fédération écossaise ; The Football Association of Wales, fédération galloise ; et Irish Football Association, fédération nord-irlandaise) et l'ensemble des autres fédérations nationales, par le biais de la FIFA, par quatre membres en tout. Toute modification de la règle n'est possible qu'à condition qu'elle ait obtenu l'approbation d'au moins trois quarts des parties présentes. Dans la pratique, ces modalités de scrutin produisent un certain effet de conservatisme vis-à-vis des lois du football qui ne sont que rarement modifiées et finalement peu dépendantes des requêtes des diffuseurs et annonceurs.

¹ C'est la raison pour laquelle les prises de position de la FIFA de défense systématique du corps arbitral sont parfois mal comprises au sein de la sphère publique et médiatique.

complexe. Elles possèdent ainsi la caractéristique d'être à la fois contingentes et immanentes aux circonstances du déroulement de l'action et d'être nécessaires et irrévocables une fois mises en œuvre :

Les décisions de l'arbitre sur des faits en relation avec le jeu sont sans appel, y compris la validation d'un but et le résultat du match. L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci n'est pas la bonne ou, à sa discrétion, après avoir consulté un arbitre assistant ou le quatrième officiel, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou que le match ne soit pas terminé. (FIFA, 2013 : 25)

En tant que seul juge du jeu, l'arbitre définit et accomplit les limites temporelles du jeu par l'usage du sifflet pour arrêter et reprendre le jeu. Il inscrit ses décisions à l'intérieur de cet espace qu'il a lui-même tracé. Une fois le jeu repris, les décisions s'appliquent de façon irrévocable sans qu'une remise en cause en soit possible, que ce soit de la part des joueurs ou de quelque instance extérieure à la partie. La suite du jeu se trouve reconfigurée par ce jugement élevé au rang de donnée objective.

Si les décisions de l'arbitre sont temporellement inscrites dans des frontières qu'il a lui-même tracées, qu'en est-il de la composante spatiale et corporelle de l'arbitre ? En tant que dépositaire de l'autorité sur le jeu et garant de son accomplissement, l'arbitre est un membre de l'écologie normative du jeu. Mais l'autorité de l'arbitre ne se déploie pas naturellement et directement sur le jeu, l'arbitre n'est pas tel un règlement qui flotterait au-dessus du jeu et accomplirait de façon immédiate sa législation. Il est de façon première un être matériellement et corporellement inscrit dans l'environnement physique et causal du jeu. À ce titre, il est lui-même susceptible d'interférer avec le développement libre du jeu, de façon incidente et indépendante de l'activité de jugement dans laquelle il est engagé. Le règlement prend en compte cette dimension matérielle de l'autorité lorsqu'une distinction est faite, au sein de la Loi 9, entre ballon en jeu et ballon hors du jeu :

Le ballon est hors du jeu quand : il a entièrement franchi une ligne de but ou une ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air ; le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand : il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un poteau, la barre transversale ou un drapeau de coin ; il rebondit après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant se trouvant sur le terrain. (FIFA, 2013 : 33)

En tant que membre de l'environnement matériel, rien ne distingue l'arbitre d'objets non-humains inhérents au jeu, que ce soient les poteaux et drapeaux ou, ce que ne mentionne

pas le règlement ici, la surface du terrain ou le vent ; c'est-à-dire des objets qui font partie du jeu mais qui n'entrent sous la législation de l'arbitre qu'*a priori*. Par contraste, l'interférence de tout autre objet avec le jeu, qu'il s'agisse d'un humain (joueur non autorisé à rentrer en jeu, joueur expulsé, spectateur, etc.) ou d'un non-humain (animal, objet non inscrit dans le règlement) requiert l'arrêt immédiat de la rencontre par l'arbitre¹. Les actions de l'arbitre occupent un statut hybride au sein du jeu : ses interférences ne peuvent être comprises comme des coups dans le jeu et ne peuvent impliquer un arrêt du jeu, la nature intentionnelle ou non-intentionnelle de ces interférences n'étant pas questionnée. De même qu'il n'existe pas, du point de vue normatif, d'écart entre ce que produit l'arbitre et ce qui advient pour le jeu, il n'existe pas d'écart entre ce qu'il produit physiquement dans le jeu et ce qui advient pour le jeu (quoiqu'on crédite toujours l'arbitre d'interférences non-intentionnelles et accidentelles avec le jeu)². Ce statut de l'arbitre est donc singulier, puisqu'il est à la fois un élément neutre d'un point de vue physique et causal, et doué d'intentions et d'une capacité de jugement déterminante dans la poursuite du jeu.

Que retirer d'une telle lecture de la règle qui ne semble reposer sur rien d'autre qu'une suite d'énoncés abstraits ? D'abord l'idée que le football, dans la formulation même de ses règles, constitue un objet propice à une lecture non-mentaliste, internaliste et performative de la règle. En effet, l'application de la règle ne relève pas d'une décision abstraite issue d'un esprit recherchant une correspondance avec une règle. Par application de la règle, il faut plutôt entendre son instanciation située, contingente et incarnée. Les faits de jeu, la validation des buts et l'attribution des sanctions n'existent pas indépendamment des situations qui les voient émerger et par lesquelles l'arbitre les catégorise comme telles.

Cela a évidemment des implications fortes pour les équipes qui réalisent le compte-rendu télévisé du match. Pour la télévision, la matérialité d'un corps ou d'un phénomène est traduite dans les termes de sa visibilité³. En tant qu'élément matériel, le juge est pourvu de

¹ Voir la notion d'« agent extérieur » (FIFA, 2013 : 66) et le statut des « objets ou animaux » sur le terrain durant la rencontre (FIFA, 2013 : 71).

² En d'autres termes et pour le formuler de façon très concrète, si l'arbitre touche le ballon de telle façon qu'il entre dans un des buts, il se doit d'accorder un but, qui aurait la même valeur du point de vue de ses propriétés objectives que n'importe quel autre.

³ À noter qu'au football, l'arbitre est silencieux, tout du moins sa parole ne prend pas une dimension publique et accessible au spectateur. Au rugby, l'arbitre est équipé d'un dispositif technique permettant la captation et la diffusion du flux sonore. Ses propos font partie intégrante du match télévisé et le téléspectateur a accès au compte-rendu de l'arbitre sur ses propres décisions.

propriétés d'observabilité qui ne le distinguent pas à proprement parler des joueurs. En tant qu'humain doué d'intentions observables, l'arbitre apparaît ainsi comme un acteur pouvant être intégré au récit de la rencontre. C'est ce qui fonde la régie à considérer les événements du match non pas simplement comme des données objectives ou des résultats mais comme des accomplissements contingents et situés.

Cependant, cette dimension pratique et incarnée n'a pas les mêmes implications pour la télévision que pour l'analyste. À la télévision, les jugements de l'arbitre sont susceptibles d'être questionnés par l'image. Les ralentis de la faute y servent réflexivement d'appui à la redescription de l'action par les commentateurs. Celle-ci ne portera non pas simplement sur l'action de jeu elle-même mais sur l'action en tant qu'elle a été jugée par l'arbitre. La prise en compte et la démonstration de la contingence des décisions de l'arbitre impliquent pour eux deux choses : non seulement qu'elles fassent l'objet d'une enquête et d'une discussion mais aussi qu'elles soient susceptibles d'être remises en question. Or, une grande partie du travail éditorial propre au compte-rendu médiatique du match tient au questionnement et à la mesure de cet écart, entre la règle et son application. Celui-ci n'est pas inhérent au match en tant que tel, mais il est propre aux pratiques télévisuelles qui en rendent compte pour un public.

L'une des idées directrices de ce travail est de considérer la production et la description de cet écart comme des objets analysables en tant que tels. En étudiant les modalités par lesquelles les « actes de jugement arbitraux » sont rendus observables, cette démarche relève, d'une certaine manière, d'une réflexivité de second niveau en ce qu'elle analyse la façon dont les *accounts* médiatiques des *accounts* arbitraux sont produits en situation. Elle participe ainsi d'une étude des modalités pratiques de production de cet écart par le recours à la vidéo et par la variation des régimes temporels de diffusion. L'analyse séquentielle porte ici sur la production des ralentis de situations de jeu dans lesquelles intervient l'arbitre. Celle-ci permet d'inscrire dans une continuité la production de deux comptes rendus temporellement distincts. Le premier, le filmage en direct, est produit dans les conditions temporelles du jugement de l'arbitre ; le second, la diffusion du ralenti, intervient comme un compte-rendu rétrospectif de l'action dans lequel la sélection des axes de caméra et la délimitation de la séquence sont opérées rétrospectivement en vue de rendre observable un phénomène¹. Ici, plutôt que d'adopter une posture critique vis-à-vis des pratiques médiatiques par lesquelles cet écart est

¹ L'analyse des modalités de constitution des phénomènes par le ralenti n'est pas directement produite dans ce travail. Une enquête empirique poussée constituerait un prolongement fécond de la réflexion qui s'y développe.

rendu observable et mesurable (Blociszewski, 2007), mon travail entend les ériger en un fait social descriptible et analysable de plein droit¹.

4.12 Le fondement moral de l'attribution de la sanction : voir une faute comme relevant d'un « comportement antisportif »

Venons-en désormais à la manière dont la règle du jeu conçoit les actions illicites et voyons quels sont les critères d'attribution des sanctions qui leur sont relatives.

En donnant un coup de sifflet pour arrêter le jeu, l'arbitre sanctionne l'équipe du joueur qui a commis la faute et accorde un coup franc à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise, ou un pénalty, si la faute est commise à l'intérieur de la surface de réparation (FIFA, 2013 : 36-37). Le coup franc, qu'il soit direct ou non selon la nature de la faute, apparaît ainsi comme une sanction collective. Pour l'équipe du joueur victime, il intervient comme une réparation, qui lui redonne la possession du ballon à l'endroit où a été commise la faute. Outre cette sanction collective, le règlement prévoit des « sanctions disciplinaires » individuelles pour le joueur qui commet une faute : l'avertissement et l'exclusion. L'avertissement, s'il est répété, donne lieu à l'exclusion du joueur. Des cartons de couleurs sont utilisés par l'arbitre pour notifier la sanction au joueur².

La Loi 12, considérée *stricto sensu* (c'est-à-dire sans les ajouts « Interprétations et directives »), énonce un ensemble de critères concis présidant à l'attribution d'un avertissement à un joueur :

« Un joueur se voit infliger un carton jaune quand il : se rend coupable de comportement antisportif ; manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes ; enfreint avec persistance les Lois du Jeu ; retarde la reprise du jeu ; ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche ; pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre ; quitte délibérément le terrain sans l'autorisation préalable de l'arbitre » (FIFA, 2013 : 38).

À la lecture de ces critères, on observe d'emblée la grande diversité des cas recouverts par la règle. Y cohabitent des critères de sanction variés aux différences de nature

¹ Pour le dire autrement, on considère que la compréhension que les médias ont ici de l'application des *Lois du jeu* (et, plus généralement, des phénomènes normés dont ils rendent compte) relève d'une confusion héritée de la pratique professionnelle dans laquelle ils sont engagés. On peut dès lors considérer que cette confusion est un produit situé et contingent dont on pourrait mener l'analyse empirique.

² Je reviendrai sur ce dispositif des cartons de couleurs dans le point suivant (4.14).

remarquables. Le premier critère, « se rend[re] coupable de geste antisportif », relève, dans son énoncé même, d'un ordre moral, tacite et fondateur plutôt que d'une description en termes causaux exhaustive du cours d'action sanctionné. Il s'agit pourtant du seul motif de sanction qui soit indexicalement, intrinsèquement et thématiquement relié à la faute qui vient d'être commise. Le deuxième critère, « manifester sa désapprobation en paroles ou en actes », ne tient en effet pas à la faute elle-même, mais à la réaction du joueur à la catégorisation comme faute, opérée par l'arbitre à propos de l'action passée. Ce qui est sanctionné par un carton jaune intervient donc après le coup de sifflet, alors que le ballon est déjà arrêté. Le troisième critère, « enfrein[dre] avec persistance les lois du jeu », tient à la répétition des fautes ; la dernière faute sanctionnée n'est ici qu'une occurrence prise au sein d'une suite. Ce n'est pas la faute en tant que telle qui vaut intrinsèquement avertissement mais la répétition des fautes commises par le joueur depuis le début de la partie. Les quatrième et cinquième critères, « retarde[r] la reprise du jeu » et « ne pas respecte[r] la distance lors de l'exécution [d'une remise en jeu] », visent à sanctionner ce qui empêchera la bonne reprise du jeu. Ils ne sont donc en rien liés au coup de sifflet qui arrête le jeu mais plutôt à la mise en œuvre de la réparation qui en découle. Enfin, les deux derniers critères, entrée et sortie du terrain sans autorisation de l'arbitre, visent à garantir l'autorité de l'arbitre sur les joueurs entrant et sortant du terrain de façon notamment à respecter la Loi 3 sur le nombre de joueurs. En ce sens, il s'agit ici de prémunir contre une remise en cause possible d'une loi constitutive du jeu plutôt que de sanctionner une action de jeu.

Au final, seuls les deux premiers critères d'attribution d'un avertissement sont séquentiellement et logiquement liés au coup de sifflet de l'arbitre qui a arrêté le jeu pour une faute. Seul le premier de ces critères est intrinsèquement et indexicalement lié à *cette faute-là*, qui vient de se produire : sa catégorisation comme « comportement antisportif ». Autrement dit, à travers la notion de « comportement antisportif », l'avertissement est donné selon un critère élémentaire, relevant d'un ordre social général plutôt que d'un critère délimitant les droits et les obligations au sein du jeu. Il présuppose l'appartenance commune et l'acquiescement tacite de l'arbitre, des joueurs, mais aussi du public, à un monde social dans lequel cette expression prend sens.

La réalisation télévisée se repose sur ce continuum entre le monde ordinaire et le monde ludique. Il existe un monde commun au sein duquel la notion de « comportement antisportif » prend sens et dans lequel son instanciation par des situations concrètes est immédiatement intelligible et reconnaissable par un public. On est ainsi capable de voir si une faute vaut ou

mérite carton, pour parler en termes moraux. Pour les membres de la régie, cette compétence consistant à *voir une faute comme* « comportement antisportif » ne prend pas simplement une dimension morale. Il s'agit également d'une vision professionnelle dont les implications sont pratiques et engagent la continuité d'une activité. Par là, ils sont en capacité d'inférer, à partir de l'observation d'une scène naturelle, la suite d'actions qui en découlera potentiellement et donc d'ajuster le dispositif sur la base de ces inférences.

Pour les membres de la régie, l'existence d'un délai entre le coup de sifflet de la faute et l'attribution d'une sanction par l'arbitre pose un problème pratique, car l'écart de quelques secondes est coûteux pour le dispositif dans une recherche permanente de l'accélération du montage. Or, puisque l'arbitre peut donner à tout moment un carton jusqu'à la reprise du jeu, la réalisation ne peut pas à la fois s'orienter systématiquement vers un ralenti (qui cache le direct) et garantir le passage en *régime de direct* de l'attribution de la sanction. La possibilité de pouvoir inférer à partir de l'observation d'une scène naturelle (le choc entre deux joueurs suivi d'un coup de sifflet), l'interaction qui lui succèdera (l'arbitre qui donne un carton jaune) est donc précieuse d'un point de vue organisationnel.

Une *faute vue comme* « comportement antisportif » oriente les professionnels vers un potentiel carton et donc vers une réorganisation de l'ordre séquentiel. D'un point de vue pratique, cette compréhension ordinaire des phénomènes est le socle commun qui permet au réalisateur et à ses équipes d'avoir une compréhension tacite et immédiate des phénomènes.

La démarche qui consisterait à rechercher dans la règle un motif d'attribution de sanction achoppe ainsi sur une tautologie : le critère fondamental de sanction d'une action, sur lequel repose le socle constitutif des droits et des devoirs dans le jeu, tient à la catégorisation de cette action comme « comportement antisportif », c'est-à-dire au fait que cette action aille à l'encontre du jeu. Ce critère est de nature grammaticale et relève de la compréhension qu'on se fait de ce que le jeu sportif signifie et, en premier lieu, de la compréhension que l'arbitre s'en fera en situation, lui qui est seul dépositaire de l'autorité sur le jeu.

4.13 L'énoncé de la règle comme description de l'action : l'accomplissement de la sanction comme attribution d'intention

Puisque l'arbitre est le seul garant des règles, comment s'assurer qu'il en comprenne l'énoncé et l'applique dans l'esprit de sa formulation ? Face à la diversité des interprétations

possibles de la règle et dans un souci de standardisation des jugements arbitraux en situation, l'IFAB ajoute aux *Lois du jeu* un chapitre intitulé « Interprétations des Lois du jeu et Directives pour les arbitres » (FIFA, 2013 : 61-137). Ce chapitre, qui constitue à lui seul plus de la moitié de l'ouvrage, reprend les treize lois, une à une, pour en spécifier les termes et donner des directives pour leur application en situation de jeu. Il s'agit là d'un catalogue de procédures à suivre, adressé aux arbitres, devant un éventail de situations possibles sur lesquelles ceux-ci ont potentiellement à légiférer¹. Ces « Interprétations et directives » relèvent non pas du *game* mais du *play*, non pas de l'énoncé d'une règle du jeu abstraite mais de l'instruction de sa bonne application en situation. Il s'agit là, pour ainsi dire, d'une règle d'application de la règle. Les choses peuvent paraître abstraites à ce stade mais de quoi discute-t-on lorsqu'on discute d'une décision arbitrale ? Là encore le plus souvent, on s'interroge non pas sur la règle (qui n'est pas discutable) mais sur les modalités concrètes d'application de la règle. Or, le plus souvent, et c'est le cas des cartons, l'énoncé de la règle est tellement vague que ce qui fait l'objet discussion est la conformité de la décision située de l'arbitre avec la méta-règle, c'est-à-dire la règle d'application de la règle que constitue ce fascicule additionnel².

Au sein des *Lois du jeu*, on peut, pour reprendre une terminologie rawlsienne (Rawls, 1955), et distinguer des lois constitutives et des lois régulatrices. Les Lois 1 à 8³ sont des règles constitutives du jeu en ce qu'elles sont intrinsèques à l'établissement du jeu : la définition de la surface de jeu, du support du jeu, l'enjeu, du nombre de joueurs, du statut de l'arbitre, etc. Elles tracent les contours du jeu. Les Lois 9 à 17⁴ sont des règles régulatrices car elles régissent le jeu dans son déroulement et visent à garantir la poursuite de sa pratique. Les

¹ Ces interprétations ont notamment pour mérite d'être à la fois plus souples dans leur mise en œuvre institutionnelle, et plus rigides dans leur application. Plus souples en ce sens qu'elles ne sont pas soumises aux mêmes contraintes de vote que ne le sont les *Lois du jeu* elles-mêmes, peuvent donc être corrigées et amendées librement sans solliciter une assemblée générale. Elles sont plus rigides car elles précisent les termes de la Loi et elles donnent des instructions à l'arbitre dans l'accomplissement de sa tâche visant à faire appliquer les *Lois du jeu*. C'est, soit dit en passant, sur la base de ces directives que les arbitres sont évalués par les commissions arbitrales et que les carrières au sein de la profession s'accomplissent. Voir à ce sujet le film documentaire de Yves Hinant et Jean Libon, *Les arbitres*, UEFA, 2009.

² De fait, on peut imaginer une régression à l'infini de ce type de questionnement.

³ « 1 : Terrain de jeu », « 2 : Ballon », « 3 : Nombre de joueurs », « 4 : Équipement des joueurs », « 5 : Arbitre », « 6 : Arbitres assistants », « 7 : Durée du match », « 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu ». Dans cette bipartition des règles, la Loi relative au coup d'envoi et la reprise (Loi 8) du jeu pose problème puisqu'elle se situe à la frontière entre la structure du jeu et la régulation de ses modalités d'accomplissement. Le coup d'envoi représente la limite temporelle du jeu sans laquelle il ne serait possible de s'adonner à l'activité ludique. Mais à la fois, l'accomplissement de l'engagement constitue déjà un coup dans le jeu.

⁴ « 9 : Ballon en jeu et hors du jeu », « 10 : But marqué », « 11 : Hors-jeu », « 12 : Fautes et incorrections », « 13 : Coup francs », « 14 : Coup de pied de réparation », « 15 : Rentrée en touche », « 16 : Coup de pied de but », « 17 : Coup de pied de coin ».

unes et les autres jouissent d'un traitement différencié au sein de ce fascicule additionnel. Si les directives concernant les premières règles, dites constitutives, statuent des problèmes pratiques fondamentaux du jeu (comment doivent être tracées les limites du terrain, quel type de ballon utiliser, etc.) ou donnent des indications pour orienter l'arbitre dans sa pratique du jugement¹, les secondes, régulatrices, relèvent davantage de l'interprétation de la règle en explicitant les termes et en détaillant son champ d'application. Les Lois 11 et 12 occupent un statut particulier au sein du corpus des règles et sont à cet égard pourvues d'un long développement au sein du chapitre additionnel. Ce sont en effet les deux seules lois du jeu qui traitent exclusivement des interactions entre joueurs (ou parties prenantes) au sein du jeu en train de se faire².

Dans ma présentation de la Loi 12, j'ai parlé de « critères » d'attribution d'un carton. Ce n'est là qu'une manière de présenter le lien de la règle à la pratique. Bien que cela ne soit pas impropre, il existe une autre façon de présenter la règle sur la faute et les incorrections. On a en effet vu que la loi présente l'intérêt déjà relevé (cf. 4.11) de ne pas être une simple délimitation des droits et des interdits. La mise en acte de la loi et de ses critères par l'arbitre fournit en outre une description de l'action, l'élevant au statut de fait, sur un mode analogue à celui des paires *Lebenswelt* caractéristiques du lien entre instructions et actions instruites (Garfinkel, 2002 : 197-218). Les fautes sont donc précieuses pour l'analyse en ce sens qu'elles sont les seules actions du jeu à être catégorisées, attribuées et localisées, de façon endogène par l'arbitre. Une différence avec la notion d'action instruite tient toutefois au fait que la description de l'action ne réside pas ici dans l'énoncé d'une instruction mais, réflexivement, dans la prémisses sanctionnée impliquant une réparation. La formulation donne

¹ À ce titre, les directives des Lois 5 et 6 sont instructives en ce qu'elles donnent notamment des indications de placement à l'arbitre de manière à garantir le meilleur angle de vue selon les situations rencontrées, ou donnent des indications sur les manières d'utiliser son sifflet de façon à rendre son usage efficient. Ces directives ne détaillent pas la règle en elle-même mais instruisent les modalités de sa mise en œuvre.

² Le hors-jeu encadre et sanctionne le positionnement des joueurs dans l'espace au moment d'une passe (relativement à leur proximité de la ligne de but et au positionnement des joueurs de l'équipe adverse). La faute et les incorrections sont quant à elles constituées par des interactions ayant lieu sur le terrain et jugées comme répréhensibles par l'arbitre. Puisqu'elles reposent sur des descriptions de l'action et en fournissent réflexivement une description, les fautes sont des catégorisations des interactions entre humains et normées par une règle et sont relativement indépendantes du positionnement dans l'espace d'un objet (sauf cas précis). La loi sur le but marqué (Loi 10) est finalement moins problématique à faire respecter. En effet, le but n'est pas, à strictement parler, le produit des interactions entre joueurs mais est fonction du positionnement relatif de deux artefacts, l'un mobile (le ballon) et l'autre immobile (la ligne). Reste à définir ce qu'on entend pour un ballon par « franchir une ligne », ce que la loi détaille avec précision. Voilà sans doute la raison pour laquelle l'IFAB a récemment ouvert l'utilisation de la vidéo à ce type de situation, tout en excluant son usage pour les Lois 11 et 12.

d'abord un type de réparation (coup franc direct ou indirect, pénalty¹) en le liant à une série d'action l'impliquant. Revenons ainsi au cas du coup franc direct, pour lequel l'énoncé de la règle est le suivant :

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement : donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire ; fait ou essaye de faire un croche-pied à l'adversaire ; saute sur un adversaire ; charge un adversaire ; frappe ou essaye de frapper un adversaire ; bouscule un adversaire ; tacle un adversaire. (FIFA, 2013 : 36)

Ici, l'action de « l'arbitre qui donne un coup de sifflet pour arrêter le jeu et accorde un coup franc à l'équipe du joueur ayant subi la faute » peut être comprise comme une description de l'action selon l'un des termes du règlement. Alternativement, l'énoncé du lien conditionnel entre les deux parties de la paire peut être perçu comme une prescription et, le cas échéant, comme une description de l'action. Dans le cas de la prescription, orientée vers une situation potentielle, on comprendra l'énoncé « un coup franc est attribué à l'équipe adverse du joueur qui donne un coup de pied à l'adversaire » sous la forme conditionnelle « il ne faut pas donner de coup de pied, sinon il y aura un coup franc ». Sous sa forme descriptive, orientée vers une action qui a eu lieu, l'énoncé reliera logiquement la sanction à la raison de la sanction : « il y a coup franc, donc il y a eu un coup de pied ». La deuxième partie de la paire n'est à chaque fois qu'une modalité possible d'accomplissement de l'action sanctionnée par une faute, l'ensemble des modalités étant recouvert exhaustivement par l'énoncé de la règle.

En étant attentif à la formulation de cette règle, on distingue trois modalités sous lesquelles une faute est susceptible d'être commise : l'imprudence, la témérité et l'excès d'engagement. Entendu que la règle peut être lue réflexivement comme une description de l'action, ces trois termes peuvent être conçus comme des descriptions de la modalité sous laquelle le joueur aura accompli une action. Mais, à ce stade, on peine à comprendre l'apport que représente, au sein du règlement, une telle modalisation. Le fascicule, par l'explicitation de chacun de ces termes, établit un lien entre ces modalités d'accomplissement d'une faute et des types de sanctions.

¹ Les *Lois du jeu* parlent de coup de pied de réparation pour faire référence au pénalty. L'usage qui est fait dans ce travail du terme de réparation est beaucoup plus large et, dans un esprit goffmanien, recouvre tous les cas de rentrée en jeu attribuée à une équipe pour sanctionner l'un des joueurs de l'équipe adverse s'étant rendu coupable de faute, c'est-à-dire les trois cas suivant : coup franc direct, coup franc indirect et coup de pied de réparation (*i.e.* pénalty).

Par imprudence, on entend l'attitude d'un joueur qui charge un adversaire sans attention ni égard, ou qui agit sans précaution. Une faute commise par imprudence n'appelle aucune sanction disciplinaire supplémentaire.

Par témérité, on entend l'attitude d'un joueur qui agit en ne tenant aucunement compte du caractère dangereux ou des conséquences de son acte pour son adversaire. Un joueur qui fait preuve de témérité doit être averti.

Par excès d'engagement, on entend l'attitude d'un joueur qui fait usage excessif de la force au risque de blesser son adversaire. L'usage d'une force excessive doit entraîner l'exclusion. (FIFA, 2013 :117).

L'*addendum* formule ainsi une prescription pour l'arbitre en la reliant à la modalité sous laquelle est accompli un acte. Ainsi reliée à l'instruction d'une sanction, cette tripartition donne une tonalité particulière aux jugements arbitraux en situation et à leur analyse. Lorsqu'il détaille l'expression « comportement antisportif », le fascicule énonce en premier le seul critère qui soit indexicalement lié à la faute. Il s'agit de la « témérité » : « un joueur peut être averti pour comportement antisportif notamment s'il : commet, avec témérité, l'une des sept fautes sanctionnées par un coup franc direct » (FIFA, 2013 : 123). La témérité apparaît ainsi comme l'unique critère qui soit suffisant pour qu'un coup de sifflet de l'arbitre soit suivi d'un carton jaune. En ce sens, on peut dire qu'une telle catégorisation de l'action projette à elle seule l'attribution d'un carton jaune.

Affleure ici un élément essentiel qui n'avait pas encore été aperçu dans l'analyse de la loi relative aux fautes : arbitrer ne consiste pas simplement à juger des contacts entre les joueurs en tant qu'événements naturels à l'aune de critères présents dans le règlement. *L'arbitrage consiste aussi en un compte-rendu et en une attribution d'intentions*, et donc d'état mentaux, aux joueurs. L'arbitre a ainsi pour tâche de resituer la configuration matérielle des corps en situation au sein de l'environnement plus large, d'ordre moral et cognitif, qui préside à leur accomplissement. Dans ce cadre, ce n'est pas simplement la description physique et causale des actions qui compte mais la description en termes intentionnels de ces actions ainsi que la représentation d'une finalité qui y serait inscrite¹.

Si on considère que les décisions de l'arbitre trouveraient dans le règlement, de façon réflexive, l'énoncé d'une description de l'action sur laquelle elles portent, la question de l'administration de la sanction en football prend ici un relief nouveau. En observant les

¹ À noter que la règle ne parle jamais de volonté et ne fait jamais référence à un état mental privé mais toujours à la dimension publique et observable d'une action et de son intention.

modalités pratiques d'attribution d'une sanction, on se donne la possibilité de voir les membres attribuer des états mentaux en situation et reconduire ainsi des compétences d'ordre social qui dépassent le strict cadre du jeu qui les voit émerger.

Pour une sociologie adoptant la perspective des membres, la question est donc de savoir comment on attribue un état mental en situation. Ici, en l'occurrence, il s'agit de savoir comment cette attribution est réflexivement partagée, interrogée et mise en ordre par la régie dont la tâche consiste à rendre compte du match. Enquêter sur « ce qui vaut carton », ce n'est donc pas seulement étudier et mener une enquête sur la place des actions dans le jeu, c'est aussi étudier les actions au sein du cadre moral et mondain partagé par les joueurs, l'arbitre et le public. C'est justement la dimension grammaticale et indexicale de l'énoncé de la règle qui légitime une approche interrogeant les modalités pratiques d'accomplissement de l'ordre en situation. Reformulons donc le problème pratique qui se pose pour les membres de la régie : *faut-il lancer un ralenti ou non* consécutivement au coup de sifflet ? Ou doit-on *lancer maintenant un ralenti ou le retarder* de façon à laisser l'antenne disponible pour cette scène de l'arbitre tendant un carton jaune ? La réponse pratique à cette question tient à la projection et à l'attribution d'intentions basées sur l'observation d'un cours d'action. Mener une enquête sur les procédures de lancement de ralenti, c'est réflexivement mener une enquête sur les modalités d'attribution d'intention en tant que phénomènes mondains et collectivement accomplis.

4.14 Le carton comme dispositif d'inscription de la sanction

Jusqu'ici, j'ai principalement évoqué le carton dans sa dimension normative. Mais le carton de couleur n'est pas simplement une donnée du jeu, son attribution est un accomplissement, un geste consistant pour l'arbitre à lever publiquement un carton de couleur. Cette scène est reconnaissable de tout spectateur minimalement compétent ; elle participe de l'intelligibilité de la sanction et de sa spectacularité. En cela, le carton n'est pas simplement un résultat dont il faut rendre compte mais, de surcroît, une ressource visuelle sur laquelle la réalisation télévisée peut prendre appui. Cette intelligibilité scénique du carton de couleur fait de son passage à l'antenne en *régime de direct* une séquence normativement attendue. Je voudrais désormais opérer un retour sur les conditions d'apparition carton de couleur et souligner les dimensions matérielle, visuelle et télévisuelle de ce dispositif.

Bien que l'attribution de cartons puisse aujourd'hui apparaître comme un ressort majeur de la pratique du football, l'invention du carton de couleur pour formaliser l'attribution d'une sanction à un joueur est relativement récente. Si l'expulsion d'un joueur par l'arbitre a été rendue possible dès 1874¹, l'introduction de cartons de couleur pour formaliser avertissements et exclusions est beaucoup plus tardive. Les sanctions administratives – comme les *Lois du jeu* les dénomment (FIFA, 2013) – sont alors exprimées oralement par l'arbitre au joueur.

Ce n'est que lors de la Coupe du Monde 1970 que la FIFA, par l'intermédiaire de Ken Aston, alors directeur de la Commission des Arbitres de l'institution, introduit ces rectangles en carton en définissant un code-couleur invariable, vraisemblablement inspiré des feux tricolores. L'histoire raconte (FIFA, 2002) que la prise en compte de la nécessité de rendre publique et observable l'attribution de carton serait née en 1966 à la suite d'un match opposant l'Angleterre à l'Argentine en quart de finale de la Coupe du Monde précédente qui se déroule en Angleterre. Ken Aston est alors arbitre-délégué de la rencontre. Celle-ci est tendue et marquée par l'expulsion du joueur argentin Antonio Ubaldo Rattín (semble-t-il en raison d'une provocation envers l'arbitre). Le joueur tente de s'expliquer avec l'arbitre allemand sans qu'une langue commune leur permette de communiquer. Aston descend sur le terrain pour expliciter la sanction au joueur qui refuse de quitter le terrain. Cependant, Aston est lui-même anglais et son intrusion sur le terrain ne fait qu'attiser la colère et le sentiment d'injustice du joueur argentin. Il s'obstine et s'assied, en signe de désapprobation, sur un tapis rouge bordant le terrain et réservé à l'accès de la Reine à la tribune d'honneur, elle qui est justement venue assister à la rencontre. Ce sont finalement les policiers qui se chargent de reconduire le joueur aux vestiaires. En outre, après la rencontre, un autre problème d'ordre arbitral surgit. Deux joueurs anglais (Bobby Charlton et Jacky Charlton) affirment avoir appris à la lecture du journal qu'ils ont reçu un avertissement lors du match. Le sélectionneur anglais conteste les sanctions auprès de la FIFA, organisatrice de la compétition, arguant qu'elles n'ont pas été notifiées aux joueurs dans le cours du jeu².

Le récit de cette rencontre comme événement fondateur de l'instauration des cartons de couleur, tel que les instances du football le relatent (FIFA, 2002), quelle que soit sa portée réelle dans leur mise en place, nous renseigne au moins en ce qu'il thématise

¹ Auparavant, il n'y avait pas d'arbitre sur le terrain et le respect des Lois du jeu étaient assurés, de façon endogène, par les joueurs. Le joueur était alors exclu après discussion et accord des deux capitaines.

² Voir l'article de Kuper (<http://www.theguardian.com/uk/2002/feb/25/falklands.world8>) dans le Guardian et Albacares, Tomlinson et Young (2001) pour le récit de cette anecdote.

rétrospectivement pour la première fois la question de la sanction et de son attribution comme problématique. Il n'est plus suffisant que les sanctions soient prononcées en privé, à l'intérieur du jeu, sous la modalité de la conversation. Les deux épisodes, chacun de manière différente, rendent compte du fait que l'attribution de la sanction est devenue chose publique et non plus simplement comme un élément strictement inhérent au jeu. Le public n'est pas seulement un témoin passif du match mais peut être pris à parti au sein de l'activité en train de se faire. Les modalités traditionnelles d'attribution de la sanction, basées sur le recours au *fair-play* comme fondement du jeu, pose ainsi la limite d'un dispositif qui ouvre la possibilité d'une contestation et, par là, la mobilisation d'un public, que ce soit durant la rencontre ou une fois la partie parvenue à son terme. L'autorité de l'arbitre doit ainsi être renforcée par un dispositif qui, en rendant observable et reconnaissable l'attribution d'une sanction, la fait sortir de la modalité de la conversation pour lui donner une texture plus rigide d'*account* aux caractères d'irrévocabilité et de factualité.

Le carton de couleur apparaît ainsi comme un dispositif performatif d'attribution de la sanction dont l'apparition est liée au fait que la parole ne peut désormais garantir l'impératif d'observabilité. Il s'agit là d'un changement caractéristique d'une transformation de l'événement qui prend en considération la participation du public et des médias à la rencontre. De cette prise en compte découle la mise en place d'un dispositif de publicisation des sanctions qui soit à la fois endogène au jeu et reconnaissable et mobilisable par le public. Jusqu'à lors, le compte-rendu officiel de l'arbitre pour les autorités organisatrices de la compétition se suffisait à lui-même, l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur étant réalisés sous la modalité de la conversation verbale puis notés dans le rapport final de la rencontre. Les *accounts* verbaux de la sanction ne suffisent plus dans un environnement élargi qui rend nécessaire un accès visuellement intelligible et immédiatement reconnaissable du public à chaque situation du jeu en temps-réel.

Il est intéressant de noter que la Coupe du Monde 1970 organisée au Mexique, lors de laquelle sont introduits les cartons de couleur, est également la première compétition à être à la fois captée et retransmise en direct¹ et en couleurs à la télévision, et ce dans son intégralité et dans le monde entier. Au-delà de sa dimension performative pour les participants du jeu, le

¹ Pour que les matches puissent être regardés en direct par le plus grand nombre de téléspectateurs, la FIFA organisa les rencontres à 12h et 16h de manière à ce que les chaînes européennes puissent les diffuser en soirée, sans chevauchement. Cette décision, la première de ce genre, engendra un élan de contestation des sélectionneurs et des joueurs, mettant en avant les risques à pratiquer le football à ces horaires en juillet au Mexique.

dispositif du carton de couleur est ainsi rendu disponible à un public qui assiste au match, que ce soit en coprésence dans le stade mais aussi à distance à la télévision. De fait, l'apparition d'un dispositif d'inscription de la sanction unifié¹ est donc parallèle au développement des techniques de captation, de diffusion et de réception des matches télévisés. La couleur, rendue observable par la captation avec des caméras *ad hoc* et par l'équipement des foyers en téléviseurs-couleurs, permet au téléspectateur de distinguer les sanctions. La retransmission en direct, potentiellement accessible à tous partout dans le monde, est rendue possible avec l'amélioration des techniques de transmission du signal par satellite. Elle engage ainsi un effet d'immédiateté de la rencontre et cela même à des milliers de kilomètres de là, en Europe².

Pour la télévision, le dispositif du carton, entendu comme « l'action instituée de l'arbitre qui lève un carton de couleur », revêt une importance particulière. Il est doué de propriétés visuelles qui rendent la sanction immédiatement reconnaissable pour un public distant par le recours à un code-couleur censément universel. S'agissant du dispositif du carton jaune, on peut donc relever trois points importants dans l'accomplissement de l'activité des membres de la régie :

- Il s'agit d'un *account* d'une action passée (la faute), lequel reconfigure la suite de la partie par sa dimension de sanction ;
- Le dispositif est actualisé par une *action douée de propriétés scéniques d'intelligibilité* qui rendent ce résultat observable pour un public, y compris télévisuel ;
- Il s'agit d'un processus contingent, ayant une texture temporelle longue, produisant *une structure d'attente et d'intrigue pour le spectateur* qui se demande si une sanction sera prononcée ou non et observe ainsi les reconfigurations de la partie.

De là, on comprend que le dispositif du carton est pour les membres de la régie un ressort scénique important dans et pour le compte-rendu de la rencontre. Diffuser cette scène en direct permet de s'appuyer sur ses propriétés d'intelligibilité tout en rendant compte de sa dimension de résultat, de donnée du jeu qui est en train d'émerger. La durée de cet

¹ Il s'agit d'un dispositif d'inscription de la sanction à double titre puisque côté face, le carton établit publiquement la sanction par la monstration de sa couleur et côté pile, l'arbitre y inscrit le numéro du joueur sanctionné et la minute du match à laquelle est prononcée la sanction.

² Jusqu'à présent, les matches filmés à grande distance étaient commentés en post-production comme ce fut le cas lors de la Coupe du monde au Chili en 1962, et même pour certains matches de la Coupe du monde en Angleterre en 1966.

accomplissement et l'attente qu'il induit pour le spectateur produisent un effet de dramatisation du jugement. Du coup, l'acte de retardement du ralenti reconfigure lui-même le ralenti qui suivra. Ainsi, que le carton soit effectivement donné par l'arbitre ou non, le ralenti sera le terme de cette attente. Ce qu'il donnera à voir, ce sera une action telle qu'elle a été jugée, qu'une sanction soit administrée ou non. Voir une faute comme susceptible de relever d'un « comportement antisportif », engage une reconfiguration du match télévisé.

4.15 Remarques conclusives

Au final, qu'ai-je prouvé et pourquoi s'être donné du mal à traduire une telle littérature ?

En passant par une lecture des *Lois du jeu*, je n'ai pas cherché à produire une analyse textuelle du jeu ni même à circonscrire les actions qui ont cours dans le jeu à l'intérieur des limites qui sont fixées par le règlement. Bien au contraire. En traduisant les termes de la règle, j'ai proposé une lecture non-mentaliste et émergentiste de la règle : les jugements de l'arbitre ne sont de pas simples résultats, issus du décret d'une correspondance d'une situation avec un texte, mais ce sont des performances incarnées inhérentes à la situation de jeu qui les voient émerger (Rix-Lièvre et Genebrier, 2011 ; Rix-Lièvre, Boyer et Récopé, 2011, Mascarenhas *et al.*, 2005). À ce titre, l'existence d'un écart entre la règle et son administration en situation par l'arbitre n'est pas contenue dans la règle. Cet écart est le fruit du travail collaboratif et situé des médiateurs qui contribuent à l'instituer en élément central du récit du match et, ainsi, à reconfigurer le sens de la partie¹. Une telle thèse tend à reconsidérer les travaux de sciences du sport qui, par une conception cognitiviste de l'action, tendent à comprendre les jugements arbitraux comme la mise en correspondance par l'esprit d'une situation observée avec un règlement à appliquer (Russell, 1999). Une telle critique vaut également pour les travaux qui reconduisent cette même compréhension mentaliste du jugement arbitral comme processus de décision, en intégrant des éléments contextuels ou situationnels tels que la perception située de l'arbitre (Oudejans *et al.*, 2005 ; Catteuw *et al.*, 2010), l'historique des jugements

¹ En un sens, cela ne veut pas dire que l'écart ne fait pas partie du jeu puisque les joueurs autant que les spectateurs sont, d'une façon ou d'une autre, confrontés aux traces de leur activité (Cahour & Licoppe, 2010) *via* des comptes rendus des rencontres, le compte-rendu télévisé en étant la modalité privilégiée d'accès. Les joueurs et les arbitres regardent leurs propres matches, les commentent auprès des différents médias ; les entraîneurs et les responsables des commissions d'arbitrage utilisent la vidéo afin d'améliorer les performances de ceux qu'ils encadrent. Pour le dire autrement, le match existe en tant qu'événement télévisuel et l'écart entre la règle et son administration existe en tant qu'émanation de cet événement global.

(Plessner et Betch, 2001) ou encore le stress (Folkesson *et al.* 2002). Les modalités de production de l'écart entre la règle et son application en situation n'y sont pas interrogées bien que cet écart soit à la racine de leurs investigations. Il ne leur est ainsi pas possible de percevoir combien une telle compréhension de l'action en contexte sportif est redevable des *accounts* médiatiques qui en sont produits et du rôle des techniques audiovisuelles dans cette production.

Le propos ici ne consiste pas simplement à montrer l'activité d'arbitrage comme un accomplissement pratique. Il vise en outre à définir l'activité de jugement comme relevant d'un ordre moral et partagé ; une telle compréhension incline ainsi à percevoir le lien entre le jeu et la sphère mondaine ordinaire comme un continuum. Cette conception du jeu comme fait social tranche avec la manière dont il est généralement perçu. Pour Huizinga (1988 : 28-29), le jeu se caractérise par son isolement vis-à-vis du monde ordinaire : il est doué de finalités propres à ses règles dont l'accomplissement localisé dans le temps et l'espace n'affectent pas le reste du monde. Cette définition du jeu comme un ordre séparé du monde apparaît alors comme la prémisse pour l'élaboration d'une théorie de l'action, sous la forme d'un calcul rationnel en considérant le jeu comme doué d'une logique interne, autonome des lois sociales et des contraintes contextuelles exogènes (Von Neumann et Morgenstern, 1953 ; Parlebas, 1999 ; 2005), ou même, dans une compréhension de l'action comme production conjointe et située, lorsque le jeu est conçu comme un cadre autonome et transitoire (Goffman, 1991). En vertu de la production initiale de cette déliaison, la restauration du lien entre le monde et le jeu apparaît comme le geste propre de l'analyste, que ce soit sous la forme d'une analogie chez Huizinga ou de la constitution d'un modèle d'action permettant d'éclairer l'action au sein du monde social.

Le propos qui est développé ici s'écarte de telles positions : il tente de comprendre le jeu, non pas en partant d'une définition préliminaire, mais en analysant la manière dont on rend compte de l'action qui y émerge. Le jeu apparaît alors dans une continuité à la fois morale, temporelle et spatiale avec le monde quotidien. Ses limites ne font pas de lui un monde séparé : celles-ci sont tracées depuis l'intérieur du monde qui produit et observe se dérouler l'action en son sein. Ce qui advient à l'intérieur du jeu fait partie du monde social ordinaire dont nous sommes à la fois les producteurs et les spectateurs. Si le jeu possède une normativité qui lui est propre, celle-ci est fondée sur un ordre moral partagé et ses modalités d'accomplissement ne divergent pas fondamentalement des modalités ordinairement à l'œuvre, reconnaissables pour tout membre compétent.

L'activité de jugement arbitral est elle-même une activité sociale ordinaire et sa mise en œuvre, autant que la manière dont on en rend compte, sont analysables de plein droit au sein des sciences sociales. L'arbitre est amené à reconduire le sens commun ordinairement à l'œuvre tout en se conformant aux attentes sociales propres à son statut. Lorsqu'il juge une situation de jeu et décide de l'attribution d'une sanction à un joueur, il est ainsi investi d'une charge qu'on peut rapprocher de celle des jurés étudiés par Garfinkel :

Imputer la responsabilité signifie que les jurés décident d'un ordonnancement causal, socialement acceptable, des agents et des résultats. Proposer une réparation, c'est décider des mesures qui sont requises pour rétablir la justice. En bref, les jurés sont engagés dans l'action de décider quelles sont « les causes et les réparations raisonnables. » (Garfinkel, 2007 : 188)

L'arbitre, par son jugement, fournit une redescription de l'action en termes causaux et intentionnels ; le cas échéant, il propose une réparation sous la forme d'une sanction liée à la description de l'action qu'il aura opérée. Ces deux opérations reposent une connaissance de sens commun des structures ordinaires de l'action. Or, les contraintes temporelles du terrain de jeu sont autres que celles du tribunal analysé par Garfinkel. Lors d'un match de football, il n'existe pas de délai entre l'arrêt du jeu, l'imputation de responsabilité et la sanction. L'arrêt du jeu par le coup de sifflet fournit une description de l'action et projette une « réparation raisonnable ». L'une et l'autre se reposent sur des compétences ordinaires : lier causalement une action à un agent, attribuer des intentions, décider d'une réparation « raisonnable » au regard d'un préjudice subit. Compris en ce sens, le jugement arbitral est un acte moral inscrit dans le cours ordinaire des activités mondaines.

C'est l'existence de ce monde commun qui permet aux membres de la régie de comprendre des actes d'arbitrage en situation et d'en rendre compte pour un public distant. En effet, en tant que membre compétent de la société, les participants de la régie sont capables de comprendre les jugements arbitraux en train de se faire et de projeter leur déploiement.

La question de l'intention comme critère de la sanction donne un intérêt particulier à l'étude du jugement arbitral. Ainsi la disponibilité et l'observabilité des intentions des joueurs sont le *thème du jugement* de l'arbitre alors qu'elles apparaissent pour les membres de la régie comme des *ressources dans la production du compte-rendu de l'action*.

Du coup, l'étude des procédures conjointes d'insertion des ralentis dans un match de football prend une importance nouvelle. Il ne s'agit pas uniquement d'explorer des modalités de coordination dans un contexte travail outillé pour elles-mêmes. Il s'agit de comprendre

comment, par ces méthodes, les membres se rapportent à *l'activité d'arbitrage en tant que fait social*, dans ses conditions temporelles d'émergence, afin d'en fournir un compte-rendu pour un public.

Cela peut amener à considérer sous un jour nouveau les insertions de ralentis consécutives à une faute. L'analyse de l'administration de la sanction va ainsi amener à nuancer l'idée selon laquelle l'organisation de la régie œuvre de façon systématique à une accélération du processus de lancement de ralenti. Lorsqu'une faute est commise, l'identification du moment opportun pour lancer un ralenti pose un problème pratique qui n'a pas été aperçu jusqu'à présent :

- *L'administration d'une sanction doit être montrée en régime de direct.*
L'administration d'une sanction est rendue observable selon des modalités elles-mêmes inscrites dans le règlement. Le dispositif du carton de couleur a une double dimension à la fois performative et scénique, en ce qu'il inscrit la sanction comme une donnée nouvelle au sein du jeu en même temps qu'il la prononce. La gestuelle qui l'accompagne confère à l'attribution d'une sanction une dimension scénique ; ainsi le geste de l'arbitre levant un carton est ordinairement et normativement montré à l'antenne en direct en tant qu'événement du jeu.
- *Pour montrer l'administration d'une sanction en direct, il faut retarder le lancement des ralentis.* L'attribution d'une sanction est toujours contingente et indexicalement liée à la situation dans laquelle elle advient et est toujours consécutive de quelques secondes à un coup de sifflet. Cela signifie que, du point de vue des membres, la *fenêtre de lancement de ralentis* est ouverte et que les opérateurs sont engagés dans la « course aux ralentis ». Pour pouvoir rendre compte du carton jaune en direct, le réalisateur doit donc anticiper la survenue d'une sanction à partir des seules ressources de la situation. Il devra ainsi retarder le lancement des ralentis afin de ne pas engager le programme dans un tunnel de ralenti qui empêcherait la diffusion du carton jaune en direct. En étudiant la manière dont les membres anticipent l'administration d'une sanction, on se donne la possibilité d'explorer réflexivement les méthodes par lesquelles ils comprennent une situation de jeu au regard du règlement qui l'encadre et dont ils reconfigurent eux-mêmes leur activité par ce travail de perception.

Comment les membres de la régie réorganisent-ils les procédures de lancement de ralenti lorsqu'ils *voient une faute comme* « comportement antisportif », ou pour reprendre les enjeux organisationnels qui sont les leurs, lorsqu'ils *voient une faute comme* potentiellement suivie de sanction ? Ce sera l'objet des analyses dans les deux prochaines sous-parties.

La première sera consacrée à la modification de l'ordre séquentiel de l'activité initiée par une projection d'un carton jaune et un retardement du lancement du ralenti. Elle montrera les méthodes par lesquelles les membres rendent possible la captation en direct d'un carton. La seconde sous-partie étudiera les méthodes par lesquelles les membres produisent effectivement des *accounts* visuels de ces sanctions.

Les séquences qui vont suivre ont été sélectionnées en vertu du fait qu'elles donnent à voir le retardement de ralenti comme phénomène observable et analysable. L'allongement de la durée de ces séquences est donc inhérente à l'objet qui m'intéresse, qui, pour le reformuler, tient aux méthodes par lesquelles on parvient à un allongement de la durée des plans de direct.

4.2 Projection de l'administration d'une sanction et modification de l'ordre séquentiel de l'activité

Diffuser en direct l'administration d'une sanction par l'arbitre pose un problème pratique aux membres de la régie. Alors que les opérateurs sont engagés dans une « course aux ralentis » pour lancer au plus vite la séquence de différé, ils doivent parallèlement veiller à laisser l'antenne disponible pour la captation en direct d'un ralenti.

Je vais désormais m'intéresser à la manière dont les membres de la régie parviennent collectivement à anticiper ce coup de sifflet et modifient l'organisation séquentielle qu'il projette ordinairement. L'administration d'une sanction étant contingente, chaque coup de sifflet est potentiellement suivi d'un carton jaune, *a fortiori* s'il y a une faute. Comment s'opère ce partage en situation ? Comment les membres projettent-ils un carton jaune ? Comment parviennent-ils à rendre disponible l'antenne pour la diffusion en direct d'un carton ?

Partant de l'idée que l'attribution d'un carton est un accomplissement contingent, je vais m'intéresser ici à des situations où le lancement du ralenti est retardé, sans qu'il ne soit rétrospectivement attribué de carton au terme du processus de retardement. Cela me permettra de me focaliser sur les modifications de l'ordre liées à la projection pour elles-mêmes, indépendamment du fait qu'il y ait un carton ou non.

4.21 « Formulation de plan » de l'arbitre et mise en attente des ralentis

Au sein du jeu, un fait de jeu tel que l'attribution d'un avertissement à un joueur, n'existe qu'en vertu du fait qu'il apparaît rétrospectivement comme un résultat comptable, rapportable et observable. Un avertissement n'existe que parce qu'il est effectivement attribué et rendu observable par l'arbitre. L'extrait A.11 qui suit va me permettre de montrer que la production de l'intelligibilité d'un tel événement pour le téléspectateur repose sur une organisation routinière de la régie. Celle-ci est mise en œuvre ordinairement et un préalable nécessaire à la constitution du carton en tant que phénomène du jeu.

(A.111) faute diawara kaboré_FCLOM_212049-212100

```

1      +(1.2)%#+(0.8)+(.)$(.)@
4or    +court +avec le ballon
21bl    %tacle 4or
4or      +tombe+
ARB      $sifflet-->
ca7      @panoramique 21bl-ARB-->
fig      #1

```



ca6-A / ca7-D : Diawara
(21bl) tacle Romao (4or)

ARB : sifflet

#1

```

2      REA      #ARBIΣTRE FAΔBRI$CE@#
lsm5      Σ◀◀REW-->
lsm6      Δ◀◀REW-->
ARB      ->$
ca7      ->@
fig      #2      #3

3      (0.4)Δ*#(.)Σ(0.6)#
lsm6      ->Δcalé
réa      (6*8)
lsm5      ->Σcalé
fig      #4      #5

```



#2



#3

REA : « arbitre Fabrice ! (ca7) »

ca7-D : panoramique du ballon à l'arbitre

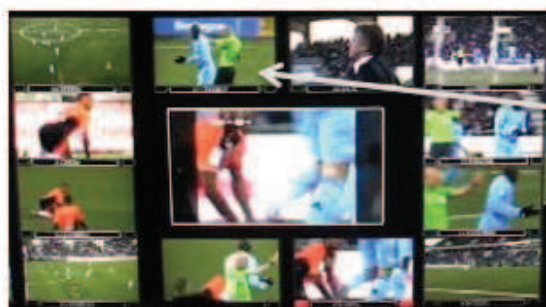
ca8-D : poursuit son plan en resserrant sur le joueur au sol, victime de la faute



#4

réa : (6*8)
plan de coupe 1

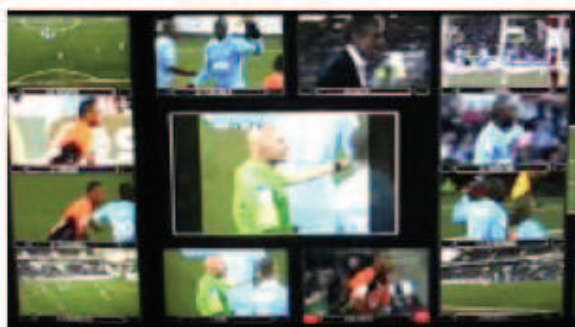
ca8-A : plan de la victime de la faute (« gentil »)



#5

ca11-ca12-ca15-D : plans disponibles du « méchant » (fautif, 21bl, Diawara)

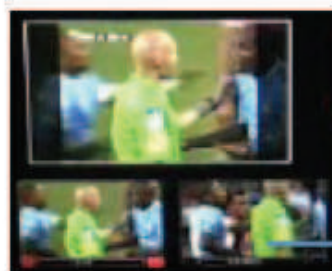
4 REA méchant
5 (0.2)
6 REA °er oiqu/°
7 (0.5)
8 LSM6 >tout sur le six*# laurent<
réa (8*7)
fig #6



#6

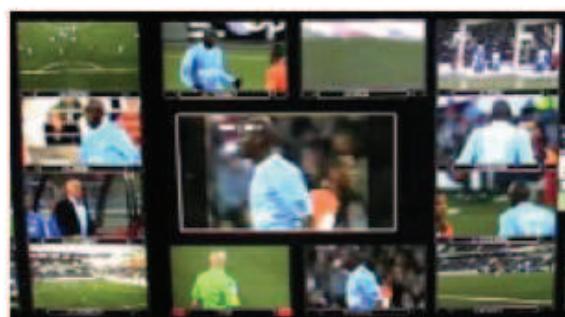
réa : (8*7)
plan de coupe 2
plan de l'arbitre qui se rapproche du joueur fautif (21bl)

9 (0.5)
 10 REA diawara
 11 (0.6)B#
 ca8 Bretrouve "méchant" 21bl-->
 fig #7
 12 REA no:n (.) kaboré (.) kaboré hein/B#
 ca8 ->B
 fig #8



ca8-D : retrouve le
 « méchant » Diawara (21bl)

13 (.)
 14 REA oui kamel*#
 réa (7*8)
 fig #9



réa : (7*8)
 plan de coupe 3
 plan du « méchant » diawara (21bl)

4.211 La « formulation du plan » de l'arbitre comme marque de la priorité donnée au régime de direct

L'extrait A.111 est initié, comme les extraits présentant des fautes, par une action de jeu arrêtée et sanctionnée par un coup de sifflet de l'arbitre. On aperçoit le choc entre les deux joueurs dans la figure #1, Diawara (#21bl) venant tacler #4or et manifestement lui toucher la cheville plutôt qu'il ne touche le ballon. Quoi qu'il en soit le geste est manifestement non maîtrisé, présente un danger pour l'intégrité physique de #4or, ce qui dans les termes du règlement serait potentiellement perceptible comme un acte « téméraire » et donc un

« comportement antisportif » : l'arbitre arrête le jeu par un coup de sifflet et accorde un coup-franc à l'équipe au maillot de couleur orange.

En régie, ce coup de sifflet initie un ordre distinct des séquences de fautes précédemment étudiées. Plutôt que de laisser le tour disponible à l'annonce d'un opérateur, le réalisateur formule une requête adressée de façon explicite à un cadreur, Fabrice, l'opérateur du plan serré de la caméra 6 (ca6) : « ARBITRE FABRICE » (l. 2). Cette requête de cadrage prend la forme d'une « formulation de plan » typique des instructions visant la modification du plan par l'opérateur par le recours à la formulation d'un objet focal à venir et à accomplir¹. En tant qu'instruction de cadrage adressée à un opérateur-caméra, la requête apparaît comme la première partie d'une paire dont le pendant est l'accomplissement d'un panoramique par ca6. Ce passage rapide d'un plan centré sur le ballon à un plan focalisé sur l'arbitre est réalisé en ligne 2 et observable dans le passage de la figure #2 à #3. Cependant, la simultanéité de la formulation de la requête et de l'accomplissement du panoramique amène à reconsidérer le rôle initiateur de l'instruction ici. Plus certainement, c'est le coup de sifflet de l'arbitre qui projette ce passage comme on l'a vu précédemment (voir 3.1) puisque le panoramique anticipe la complétion de l'instruction.

Bien qu'adressée à un cadreur, la requête de la ligne 2 (« arbitre Fabrice ») ne modifie donc pas de façon essentielle l'ordre interactionnel du cadrage faisant suite à un coup de sifflet tel qu'il est rendu observable de façon générale par l'analyse. Ici, le cadreur ca6 produit un plan de l'arbitre séquentiellement apparié au coup de sifflet, de manière routinière et systématique, comme dans tous les cas de fautes pour lesquelles aucune requête spécifique du réalisateur n'est formulée. En tant que « formulation de plan », la requête du réalisateur ne vient pas reconfigurer le cadrage du point de vue de son contenu puisqu'elle ne fait qu'explicitement une pratique de cadrage enracinée dans les manières de faire ordinaires de la régie. Par son positionnement attendant au contact entre les joueurs et sa prosodie, la formulation de plan instruit plutôt les modalités de production du plan. En criant « l'arbitre Fabrice » moins d'une seconde après le choc, immédiatement après le coup de sifflet, le

¹ En cela, on distingue les instructions de cadrage du type « formulation de plan », initiées par le réalisateur, des instructions de cadrage du type « requête de stabilisation » pour lesquelles le premier terme est la proposition d'un plan de caméra par l'opérateur. La requête de stabilisation peut ainsi apparaître autant comme une acceptation d'un plan (selon le format proposition-acceptation) que comme une instruction pour sa production. Si la formulation d'un plan nécessite la verbalisation de quelque chose d'autre que le nom ou le numéro de l'opérateur, en tant qu'elle participe du renouvellement de son contenu, tandis que la stabilisation ne rend nécessaire que la verbalisation d'un numéro de caméra ou du prénom de l'opérateur. Voir le chapitre 2 dans lequel est développé la notion de « formulation de plan », notion qui doit permettre de rendre compte de la dimension prescriptive d'une description.

réalisateur rend intelligible l'urgence à produire un plan de l'arbitre. La requête apparaît compréhensible davantage comme une injonction à la production immédiate d'un plan de l'arbitre après ce coup de sifflet. Une telle requête est un moyen de garantir la couverture de toute action de l'arbitre découlant du coup de sifflet par la production d'un plan, qu'il soit *actualisé* en direct ou non. La suite séquentielle, inhérente au cadre du jeu, de la sanction arbitrale et de son déploiement sous la forme « coup de sifflet donnant un coup-franc à l'équipe adverse (sanction collective) – carton jaune pour le fautif (sanction individuelle) » peut ainsi être anticipée et prise en charge par l'ordre séquentiel de la réalisation. Une telle formulation, adossée à l'observabilité de la violence du choc entre les joueurs, est comprise par l'ensemble de la régie comme la projection d'une action de l'arbitre consistant à lever un carton jaune.

L'instruction de plan de l'arbitre apparaît, en ce sens, comme la marque de la priorité donnée aux opérations de cadrage sur la *turn-taking machinery* inhérente au système d'annonces et de sélection des ralenti. Il s'agit donc d'une reconfiguration du dispositif accordant le privilège au *régime de direct* en vue de la captation de ce geste plutôt que vers le système typique de la « course aux ralenti ». La requête initiale joue ici moins un rôle effectif d'instruction que, par la verbalisation d'une règle connue et suivie ordinairement de façon tacite, de formulation et de délimitation du cadre de participation prioritaire dans la production et la diffusion des images. Le placement en première position d'une instruction de cadrage rend ainsi manifeste l'orientation du programme vers un *régime de direct*.

Par son positionnement en première position immédiatement après le coup de sifflet, la requête produit une modification de l'ordre séquentiel du lancement de ralenti. Un tel positionnement vient annihiler toute possibilité d'insertion d'une annonce de ralenti en position initiale et rend manifeste la priorité donnée aux activités de cadrage sur les opérations de sélection et de lancement des ralenti.

4.212 *Mise en attente du ralenti et accomplissement du dispositif catégoriel de l'administration de la sanction*

Le caractère observable de la priorité donnée au direct au sein de l'ordre séquentiel de la régie amène ainsi à remettre en perspective la notion de *fenêtre de lancement de ralenti* qui avait été développée au chapitre 3. Alors que son ouverture apparaissait jusqu'alors systématiquement indexée sur le coup de sifflet, celle-ci apparaît désormais comme un

accomplissement contingent des membres de la régie et non pas comme un simple phénomène mécanique. Elle est articulée non pas systématiquement à un point synchronisation mais à la compréhension d'une scène en train de se faire.

Cependant, cette modification de l'ordre séquentiel ne touche que l'ordre verbal de l'interaction. Elle n'affecte pas façon observable les opérations de rembobinage et de calage préalables au passage des ralentis à l'antenne. De ce point de vue, le coup de sifflet continue à jouer son rôle d'initiateur systématique du rembobinage. Ainsi, dans la séquence, LSM5 et LSM6 entament le rembobinage en ligne 2 à la suite du coup de sifflet au moment du premier tour du réalisateur. Leur machine est calée en ligne 3.

À la même ligne, le réalisateur a commuté vers la base (ca8) et donc produit un nouveau plan de direct. Il donne ainsi à voir un plan serré de la victime susceptible de servir de plan de coupe pour l'insertion de ralenti. Ce plan du joueur au sol est produit de façon systématique par le cadreur ca8 à la suite d'une faute, le plan servant ordinairement de plan de coupe entre *régime de direct* et *régime de ralenti*.

Plutôt qu'une annonce de ralenti, le tour suivant (« méchant », l. 4) est une nouvelle requête du réalisateur à l'attention des cadreurs. Cette requête projette un nouvel allongement de la durée de la diffusion en direct et accrédite l'idée que le cadre de participation du cadrage soit prioritaire sur celui du lancement du ralenti. Le lancement du ralenti est retardé et les principes de compression et d'économie des tours prévalant ordinairement (cf. 3.14) sont remis en cause. Par le simple terme « méchant », le réalisateur formule un plan sans expliciter le destinataire de la requête. En formulant et requérant ainsi le plan, il travaille à l'organisation de la suite séquentielle des plans faisant suite à une faute. Trois figures sont impliquées dans la production filmique de la faute et accomplies par le dispositif par le recours à des plans serrés : *l'arbitre* (formulation de plan en ligne 2), *la victime* (le « gentil », commutation de la ligne 2 sur la caméra 8) et *le fautif* (le « méchant », formulation de plan en ligne 4). Pour le réalisateur, la production de cette triade a deux vertus. D'une part, elle permet de mettre en attente le lancement des ralentis et de ne pas masquer la scène contingente qui se déroule actuellement sur le terrain. Il se donne ainsi les moyens de diffuser l'administration de la sanction dans les conditions temporelles de son accomplissement. Le lancement du ralenti ne peut donc s'opérer qu'une fois acquise la certitude qu'aucun carton ne sera donné ou, le cas échéant, une fois ce carton donné. D'autre part, ce dispositif par la succession des plans serrés, accomplit une catégorisation de l'action passée. Les plans serrés, par le travail de délimitation du cadre, isolent des segments de la réalité qui apparaissent

pertinents par l'effet de suite dans laquelle ils sont engagés. L'introduction du plan serré de l'arbitre accomplit ainsi la figure du juge. Couplée à celui précédemment produit de la victime au sol¹, le plan de l'arbitre fait émerger le problème du jugement comme caractéristique saillante de la situation. L'appariement séquentiel avec le plan serré du joueur qui a commis la faute (le fautif, ou « méchant », accompli en ligne 11) renforce une telle appréhension de l'action. Si la victime et le fautif apparaissent comme des catégories d'appartenance liées sous la modalité du conflit par l'accomplissement de la paire « agresseur – agressé », la figure de l'arbitre occupe un statut de figure tierce introduite entre les deux plan. Elle produit ainsi un effet de médiation du conflit entre le fautif et la victime.

Ce dispositif apparaît donc à la fois producteur d'une intelligibilité renouvelée pour le compte-rendu et séquentiellement apte, par la souplesse qu'offrent les plans serrés en direct, à rendre compte d'une situation possible et contingente

En prêtant attention à l'organisation du cadrage au moment de la prise de tour du réalisateur de la ligne 4, on observe que, là encore, une partie des cadreurs est déjà orientée tacitement vers la production du plan requis avant même la formulation de la requête par le réalisateur. La capture #5 donne à voir l'organisation du cadrage immédiatement antérieure à la formulation de la requête « méchant » de la ligne 4. Trois plans, ceux de ca12, ca13 et ca15 sont *disponibles* comme plan serré du fautif. À nouveau, la requête ne vient donc pas reconfigurer le travail de cadrage visuel mais rendre explicite des attentes quant à la *disponibilité* des plans et, surtout, préfigure leur *actualisation* à venir.

Après la requête de la ligne 4, les trois figures prenant part à la faute sont couvertes par le dispositif ou, du point de vue du réalisateur, sont attendues comme étant *disponibles*. La figure de la victime est *actualisée* et les figures de l'arbitre et du fautif (« méchant ») ont été formulés et sont attendues explicitement comme *plans disponibles* et donc susceptibles d'être actualisés.

Les opérations de cadrage des trois figures du dispositif catégoriel de l'administration de la sanction ayant été instruites (mais pas encore accomplies dans leur totalité), le tour de la ligne 6 présente une orientation d'un ordre nouveau vers la séquence suivant le direct : le réalisateur formule une requête de ralenti et ouvre la possibilité pour la première fois de la

¹ On a vu dans le chapitre précédent que ce plan serré était systématiquement produit suite à une faute.

séquence aux opérateurs-ralentis de produire une annonce. Il restaure ainsi un schéma « requête – annonce » dont on a vu qu’il était, de façon générale, réprouvé. La requête se présente sous la forme d’une inversion syllabique (« èr oi qu/ »), très fortement sous-amplifiée. Elle est immédiatement traitée comme une requête par LSM6 qui formule une annonce rendant explicite le contenu du ralenti (et pas seulement une annonce de numéro comme c’est le cas ordinairement au sein de la « course aux ralentis »¹). Contrairement aux cas étudiés jusqu’à maintenant, cette requête ne s’oriente pas de façon immédiate vers le passage à l’antenne d’un ralenti. Le ralenti annoncé est bloqué, mis en attente d’un segment qui permettra son insertion lorsque le réalisateur aura l’assurance que rien de ce qui adviendra en direct ne sera susceptible de prendre une importance pour la partie. C’est donc l’attente de l’attribution possible d’une sanction qui renverse la structure séquentielle de la régie et retarde le passage du ralenti à l’antenne.

L’annonce de LSM6 n’est pas traitée par le réalisateur qui s’oriente à nouveau vers le cadrage du direct. Le tour de la ligne 10 est articulé séquentiellement à la formulation de plan de la ligne 4. « Diawara » est identifié comme étant le « méchant » et donc le joueur à filmer.

En ligne 10, ca8 (Kamel) propose un plan de Diawara, le joueur fautif ou pour reprendre la catégorisation des membres, le « méchant ». Une incertitude advient en ligne 12 sur l’identité du « méchant » (« non Kaboré (.) Kaboré hein/ »), Kaboré étant un des autres joueurs impliqués dans la situation de jeu antérieure au coup de sifflet. Aucun changement de cadrage après la ligne 12. Les cadreurs maintiennent une orientation vers Diawara comme joueur ayant commis la faute, accomplissant ainsi de façon adéquate la catégorie « méchant » dans cette séquence. En ligne 14, le réalisateur verbalise l’acceptation du plan de Kamel (ca8) projetant ainsi son acceptation réelle par la commutation qui découle de la verbalisation (jouant donc le rôle ici de requête de stabilisation du plan). Par cette acceptation de plan, le plan est à la fois compris comme un plan de « méchant » *disponible* et traité comme une réponse par délimitation du cadre visuel à l’interrogation du tour précédent.

En ligne 14, l’ensemble des trois figures du dispositif catégoriel a été filmé en direct dans des plans serrés séparés (des deux caméras privilégiées, ca7 et ca8) : le joueur victime

¹ Cette modification dans les modalités de formulation de l’annonce laisse supposer qu’il s’agit là d’une pré-annonce plutôt que d’une annonce, c’est-à-dire une prise de tour anticipée sur l’ouverture d’une fenêtre de lancement à venir plutôt qu’une annonce portant sur un lancement immédiatement à suivre. La description du contenu « tout sur le six » laisse aussi entendre que le ralenti se suffit à lui-même et que la restauration d’une course aux ralentis n’est pas nécessaire pour attribuer les droits de passage à l’antenne.

jusqu'à ce qu'il se relève du sol en ca8, figures #4 et #5, lignes 3 à 8, l'arbitre en ca7, figures #6, #7 et #8, lignes 8 à 14, et le « méchant » en ca8, figure #9, ligne 14. Ce dernier plan rend observable un joueur qui retourne se placer et se projette ainsi lui-même vers la reprise du jeu. Diawara (#21bl) n'est plus à proximité de l'arbitre et il est manifeste qu'aucun carton ne lui sera donné pour cette faute. Il n'y a plus rien à attendre pour lancer un ralenti car aucun fait de jeu ne se dessine avant la reprise du jeu par le coup-franc.

L'attente de la survenue possible d'un carton jaune a été accomplie par une mise en attente des opérations de lancement de ralenti et de l'« effet-tunnel » qu'elle implique.

Lorsqu'un ralenti est mis en attente, les participants réalisent un dispositif catégoriel triadique typique de l'administration d'une sanction. La paire catégorielle « fautif – victime », produite après un coup de sifflet, projette ordinairement la séquence vers le lancement d'un ralenti à l'antenne. Les deux plans serrés servent alors de plans de coupe et rendent possible le positionnement adjacent d'un ralenti quelle que soit sa valeur de plan. L'appariement n'est pas nécessaire et systématique après un coup de sifflet. La deuxième partie de la paire (le plan serré du joueur fautif) est optionnel : il n'est actualisé que lorsque les procédures nécessaires aux lancements du ralenti n'ont pas été menées à leur terme. La commutation vers la seconde partie de la paire a donc une fonction d'attente vis-à-vis de ce qui se passe en coulisse. L'appariement propose néanmoins un compte-rendu de l'action passée dans les termes d'une faute par la catégorisation de ses protagonistes. Un tel dispositif annonce également, pour le téléspectateur, un ralenti qui détaillera la faute. La production de ce dispositif catégoriel d'ordre visuel est tacite et ne rend pas nécessaire que les figures de la faute soient instruites, les cadreurs en produisant des plans ordinairement à la suite d'un coup de sifflet.

La formulation du plan de l'arbitre engendre une reconfiguration du dispositif catégoriel consécutif à une faute. Le plan de l'arbitre n'est pas produit par les cadreurs de façon systématique à la suite d'un coup de sifflet pour faute¹. La formulation de ce plan permet donc de garantir la disponibilité de l'arbitre alors catégorisé comme figure du juge. Dans la séquence A.111 analysée, l'orientation tacite du cadreur du serré principal (ca7) vers un plan de l'arbitre est observable. Elle est la marque de sa compréhension de l'action comme

¹ En l'occurrence par le cadreur du plan serré central, caméra 7.

orientée pratiquement vers un dispositif catégoriel à trois et donc vers l'attribution d'un carton par l'arbitre. La catégorisation de l'action projette un cadrage normé qui permettra au réalisateur de former le dispositif catégoriel qui convient à la situation. En ce sens, tout accomplissement d'une délimitation visuelle par le cadrage est, de façon tacite, séquentiellement coordonné à l'ensemble des plans des autres caméras. La disponibilité de plans serrés diversifiés permet ainsi au réalisateur de produire par le montage des paires catégorielles pour rendre compte de l'action. L'accomplissement coordonné et normé des plans par les cadreurs du serré ne repose que sur leur propre perspective outillée sur la situation. Celle-ci est toujours limitée par le cadre de l'écran de retour de leur caméra et jamais par une appréhension globale de la situation (comme c'est le cas pour les cadreurs du large, ou du spectateur qui verrait la scène en vision directe). De la faute signalée, le cadreur ne voit ainsi qu'une portion limitée, centrée sur le ballon. Elle est donc également, par extension, une catégorisation de l'action du fautif comme un « comportement antisportif » selon les termes définis. La quasi-simultanéité des jeux de cadrage et de la formulation de plan de l'arbitre apparaît ainsi comme une marque forte de la réciprocité des perspectives des participants face à l'accomplissement de cette action et à sa catégorisation. L'introduction du plan de l'arbitre consécutivement à un plan de la victime au sol vient ainsi reconfigurer le sens de la situation, en instaurant le jugement comme problème publiquement observable.

La production d'une suite de plans serrés de la victime, de l'arbitre et du fautif accomplit les catégories en même temps qu'elle donne à voir les actions contingentes des participants qui les instancient. Ainsi le dispositif, reconnaissable comme celui d'un jugement et de l'administration d'une sanction, permet de rendre compte de cette sanction dans les conditions de son émergence et dans son déroulement. Le plan de l'arbitre ne montre pas simplement l'arbitre en tant que juge figée dont la décision serait déjà rendue, serait un résultat déjà-là. Il le donne à voir en tant qu'il agit, hésite, discute avec le fautif, va voir le joueur au sol, s'informe auprès de ses assistants, etc. Le plan a une durée qui permet de donner à voir l'action dans son déroulement. Dans cet espace visuel (cadrage) et temporel (montage) que les membres de la régie lui assignent, l'arbitre accomplit praxéologiquement la catégorie du juge¹. Pour le téléspectateur, par son effet d'allongement et d'attente, le dispositif

¹ La durée d'un plan serré de l'arbitre après une faute peut être remarquablement longue, en particulier lorsque celui-ci tarde à attribuer une sanction ou à reprendre le jeu et qu'il fait ainsi perdurer l'incertitude quant à sa décision. Le réalisateur, dans l'attente de l'issue du jugement, reste sur le plan serré et produit ainsi un plan-séquence qui, lorsqu'il est filmé depuis une caméra en plongée, est systématiquement réprouvé par les participants. Durant l'enquête, on a vu des arbitres critiqués par des membres de la régie pour cet effet

produira un compte-rendu de la scène comme orientée vers une sanction. Par dimension contingente de cette sanction, le dispositif produit ainsi une structure d'intrigue qui reconfigure l'action de jeu voire la totalité de la partie¹. En ce sens, que le carton soit attribué ou non, le plan de l'arbitre reconfigure la suite des plans. Le ralenti qui suivra ne sera pas le simple *replay* d'une action sifflée. Ce sera une enquête visuelle qui devra permettre d'évaluer la décision de l'arbitre, que celle-ci ait consisté en l'administration d'une sanction ou non.

Le plan de l'arbitre inséré ici n'est pas neutre pour la compréhension de la partie. Par le dispositif catégoriel qu'il instaure, il reconfigure potentiellement l'ensemble de la partie en érigeant *cette faute-là* en tant que phénomène éligible à une sanction. Cette décision de l'arbitre sera ainsi rendue observable et discutable en tant que fait du jeu.

Dans la production de ce dispositif catégoriel, la formulation des plans par le réalisateur occupe une place importante. Contrairement aux modalités traditionnelles de production des plans, ces formulations ne viennent pas essentiellement instruire le plan. Pour chacune des figures, les plans sont déjà produits au moment où le réalisateur formule le plan. Elles sont certes bien un moyen de garantir la disponibilité des plans en se reposant sur la dimension verbale de la formulation d'une attente. Mais elles ont aussi pour effet de rendre intelligible pour l'ensemble des membres de la régie l'orientation de la séquence vers le régime de direct et à donc à formuler le cadre de participation prioritaire pour les opérations à venir. Cette priorité donnée aux opérations de filmage sur les opérations de ralenti est tacitement comprise par les opérateurs-ralentis. Le système d'annonce public de la course au ralenti est ainsi annihilé de façon à laisser le *floor* vacant pour les opérations de cadrage. Lorsque des propositions de ralenti sont faites comme c'est le cas ligne 6 (« tout sur le six Laurent »), c'est uniquement en réponse à une requête du réalisateur. L'absence de traitement de la part du réalisateur et son articulation séquentielle à la formulation d'un plan sont non-problématiques

d'allongement des plans. Certains sont même accusés de tirer profit du dispositif scénique des plans serrés pour gagner en visibilité et ainsi « satisfaire leur ego ». On peut comprendre que l'allongement de la durée d'un plan pose un problème pratique aux participants car elle vient remettre en cause leur conception normativement ancrée de la durée acceptable d'un plan. Néanmoins, on peut relever, à travers le problème moral qui est soulevé, ici une attribution de statut différencié à l'arbitre vis-à-vis des autres participants du match : l'arbitre ne serait qu'un personnage adjacent du jeu, qui retarderait le rythme de la partie à son profit, plutôt qu'une figure centrale de la rencontre qui en permettrait le bon déroulement.

¹ Si on prend l'exemple dont l'exergue est tiré du carton rouge donné à Zidane en finale de la Coupe du Monde 2006, on peut dire de la sanction qu'elle n'a pas seulement reconfiguré la partie. Elle a aussi reconfiguré la compétition (l'Italie a gagné la finale), la carrière du fautif (c'était son dernier match), de la victime (dont l'appartenance à la paire catégorielle lui reste encore attribuée, malgré son but lors de cette même finale) et de l'arbitre et aussi, d'une certaine manière, le football lui-même (puisqu'après cette sanction, le quatrième arbitre s'est vu retiré son écran de télévision pour ne plus qu'on puisse soupçonner une décision arbitrale de l'être suite au recours à une technologie extérieure).

pour les opérateurs-ralenti. LSM6 ne répète pas sa proposition, pas plus qu'un autre opérateur ne produit une annonce. L'orientation de la régie vers la production en direct du dispositif catégoriel propre à l'administration d'une sanction est manifeste.

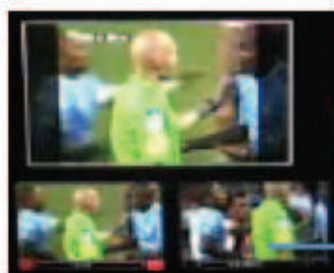
4.213 La formulation d'une requête comme terme de l'attente : une reconfiguration des procédures de sélection des ralenti

(A.112) faute diawara kaboré_FCLOM_212057-212105

```

11      (0.6) B#
      ca8      ßretrouve "méchant" 21bl-->
      fig      #7
12 REA      no:n (.) kaboré (.) kaboré hein/B#
      ca8      ->ß
      fig      #8

```



#7



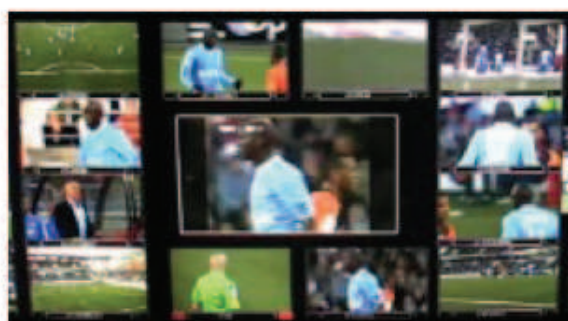
#8

ca8-D : retrouve le
« méchant » Diawara (21bl)

```

13      (.)
14 REA      oui kamel*#
      réa      (7*8)
      fig      #9

```



#9

réa : (7*8)
plan de coupe 3
plan du « méchant » diawara (21bl)


```

15      (0.2)
16  REA   ÈR QUOI/=
17  LSM6  =si[:x  ]
18  SLP9   [c'est] èr [[neuf]]
19  LSM5   [[cinq]] la faute
20      (.)
21  REA   top six/=
22  LSMc  =et neuf@
        tru      (BOR6)
23      (0.2)
24  REA   C'EST FRANÇOIS QUI ANNONCE

```

La mise en attente des ralenti touche son terme avec la requête de ralenti de la ligne 16. Le réalisateur s'oriente ainsi vers le régime de ralenti. La production d'une requête fortement amplifiée est immédiatement comprise comme une ouverture par les opérateurs-ralenti. La production de cette requête par le réalisateur est liée à son observation attentive du cours d'action sur le terrain, lequel est rendu observable sur le plan actualisé de l'arbitre puis du fautif. L'arbitre a appelé Diawara (#21bl), a échangé avec lui (fig. #4 à #7). En ligne 11 et 12, le panoramique de ca8 pour retrouver le fautif est intéressant. Jusqu'en #7, le plan de ca8 est centré sur l'arbitre et celui-ci intègre dans son cadre le joueur fautif, Diawara. Mais Diawara, parvenu au terme de l'échange avec l'arbitre, s'éloigne pour regagner sa place. Le cadreur doit faire un panoramique pour satisfaire à la requête (« méchant ») de la ligne 4. Ce problème pratique rencontré par ca8 (le joueur qui quitte le plan) est résolu par l'acceptation de plan de la ligne 14 (« oui kamel »). La production d'un plan isolé du joueur fautif est l'indice pour le réalisateur que le jeu va reprendre sans qu'une sanction soit attribuée. Le temps du jugement en direct se referme et s'ouvre celui du ralenti.

Contrairement aux cas précédemment étudiés dans lesquels la fenêtre de lancement de ralenti était ouverte par un coup de sifflet de l'arbitre sur le terrain, c'est la requête du réalisateur en régie qui initie la production des annonces. La requête de la ligne 16 est traitée différemment par les opérateurs de la requête de la ligne 6. Si la requête de la ligne 6 est traitée par la production d'une description du contenu d'un ralenti comme projection d'une diffusion à venir, la requête de la ligne 14 est traitée comme l'ouverture classique d'une « course aux ralenti ». Celle-ci ne vaut que du point de vue de la formulation des annonces qui, pour trois d'entre elles (LSM6, SLP9 et LSM5), sont produites en chevauchement. Les machines LSM sont calées et maintenues calées depuis la ligne 4 : les séquences sont ainsi mises en attente depuis la ligne 4 ce qui a pour effet d'autonomiser l'ordre d'annonce de l'ordre de production des séquences. En conséquence de cette autonomie, c'est la seule

réactivité à la requête qui produit le positionnement de l'annonce, ce qui a pour effet la production d'annonces simultanées. À ce jeu, c'est encore LSM6 le plus rapide. Son annonce est sélectionnée et ordonnée pour le lancement en ligne 21.

Après la sélection, SLP9 produit un rappel de son annonce et prétend ainsi à un passage en seconde position dans la séquence de ralenti. L'annonce n'est pas traitée par le réalisateur qui, une fois le lancement effectué, formule de façon explicite une règle d'annonce : « C'EST FRANÇOIS QUI ANNONCE » (c'est-à-dire « c'est le chef-ralenti, LSMc, qui formule les annonces de ralenti »). Ce rappel à la règle est la marque que les normes inhérentes aux procédures d'annonces n'ont pas été respectées dans la séquence et qu'il y a une perturbation de l'ordre.

De façon générale, l'énoncé explicite de cette règle rend compte du fait que ce n'est pas le système de la « course aux ralenti » qui prévaut ici mais l'annonce du chef-ralenti qui a préalablement visionné et sélectionné les séquences. Ainsi ce n'est pas l'ordre séquentiel d'annonce qui est attendu pour définir l'ordre de sélection des ralenti. Ce sont des critères internes aux séquences, liés au contenu des plans et à la valeur des axes, appréciés par un médiateur qui prévalent. L'annonce d'un opérateur-ralenti (LSMn) et du chef-ralenti (LSMc) ont donc des valeurs différentes aussi bien d'un point de vue séquentiel que du point de vue des modalités de sélection du ralenti.

Un tel basculement est opéré par le relâchement du temps lié à la mise en attente des ralenti. Puisque le temps entre le coup de sifflet et le lancement du ralenti est allongé, existe pour le chef-ralenti la possibilité de visionner les séquences avant leur passage à l'antenne. Il peut ainsi sélectionner les séquences et leur mise en ordre et prendre la responsabilité de leur annonce. En ce sens, la règle énoncée par le réalisateur est orientée vers l'ensemble des annonces produites depuis la requête du réalisateur : elle est compréhensible dans une version forte qui voudrait que lorsqu'un ralenti est mis en attente, ce ne sont plus les opérateurs qui doivent s'annoncer eux-mêmes mais le chef-ralenti qui aura sélectionné leur ralenti. De ce fait, les principes d'auto-sélection par la vitesse rendus observable ordinairement ne valent plus lorsqu'un ralenti est mis en attente et que le réalisateur redevient par sa requête, l'initiateur d'un lancement. Cette simple requête offre un aperçu intéressant de la structure normative et contextuelle des droits à la parole en régie.

L'orientation de la régie vers l'administration d'une sanction offre donc une série de reconfigurations de l'ordre séquentiel de la régie et, en particulier, dans le système de sélection des ralentis. Je vais maintenant proposer une analyse d'une nouvelle séquence dans laquelle les ralentis sont également mis en attente, mais cette fois de façon explicite.

4.22 Attendre le carton comme accomplissement conjoint

De l'analyse du cas précédent (A.11), il ressort qu'une situation de jeu peut être conjointement perçue comme susceptible de projeter une scène d'attribution de carton. Une organisation routinière différenciée est alors mise en place de manière à capturer l'émergence potentielle du carton. L'attente du carton apparaît alors comme l'objet d'une attente dont les membres qui retardent le lancement des ralentis. Cette attente n'est pas une inaction : elle est un travail conjoint accompli localement, moment par moment, par les opérateurs. L'extrait suivant A.12 va permettre d'en poursuivre l'analyse.

4.221 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(A.12) attente taiwo_FCLOM_2132-2155



#1



#2



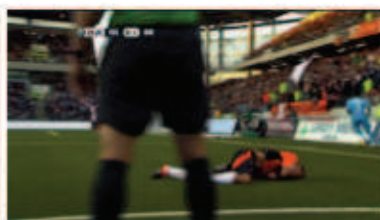
#3



#4



#5



#6



#7



#8



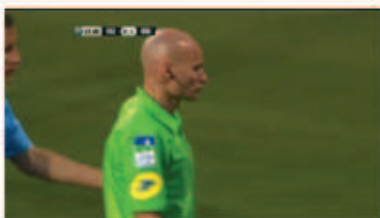
#9



#10



#11



#12



Cet extrait débute par une séquence filmée à la steadycam (caméra 9, fig. #1 à fig. #11). Un joueur en maillot orange déborde avec le ballon sur le côté droit du terrain, près du poteau de corner et de l'arbitre-assistant. L'action se déroule juste devant le steadycamer. Un joueur au maillot bleu (Taïwo) rattrape son adversaire et le touche. Le joueur orange chute. L'arbitre siffle une faute (fig. #5). Le joueur orange reste au sol, devant l'arbitre-assistant. On aperçoit au second plan l'arbitre rentrant progressivement dans le plan par le léger panoramique vers la gauche du cadreur (fig. #6 à fig. #11). Plan serré sur l'arbitre (fig. #12 à fig. #14) puis retour au plan initial avec l'arbitre, clairement dans le plan, qui se rapproche du joueur au sol (fig. #15 à fig. #19). Suit un plan du joueur au maillot qui a commis la faute (Taïwo) en plan serré (fig. #20 et fig. #21). Le ralenti de l'action est lancé en figure 22.

4.222 La production de la paire « victime-arbitre » comme production située

(A.121) attente taiwo_FCLOM_212350-212359

```

1      %+ (0.7) $ (.) @ # (0.3) Δ (0.7)
    réa    >>ca9-->
    3bl    $peroute 19or
    19or    +tombe et reste au sol-->>
    ARB     $sifflet-->
    arb     $s'approche de 19or-->>
    ca7     @panoramique ballon vers arbitre-->
    lsm6    Δ◀◀REW-->
    fig     #1
  
```



#1

ARB : début du coup de sifflet

ca9-A au moment du contact
Toutes les caméras sont
focalisées sur l'interaction
autour du ballon

```

2      REA    enroule le joueu@#r=$=
    ca7      ->@zoom arbitre-->
    ca9      ~enroule 19or-->
    ARB      ->$
    fig      #2
  
```



#2

ARB : fin du coup de sifflet

ca9-A reste sur joueur au sol
ca7-D : « arbitre »
ca2-ca3-ca8-ca11 : « gentil »
ca12-ca15 : « méchant »

```

3  LSM6    =èr six @lauΔrentΣ
   ca7      ->@plan arbitre-->>
   lsm6      ->Δ
   lsm5      (RECΣlive)
4      (0.6)Σ(0.9)
   lsm5      Σ◀REW-->
5  REA      retrouve l'Σarbitre dans ton plan=
   lsm5      ->Σ
6  LSM5     =cinq◀◀◀
   ca9      ◀◀◀arbitre rentre dans le plan-->>
7      (.)
8  LSMc     cinq [et six]
9  REA      [ ATTEN]:DS/ (.) ATTEN::DS//◀
   ca9      ->◀

```

Lors de l'analyse précédente (extrait A.11), on a vu que l'initiation d'une paire catégorielle « victime-arbitre », par le caractère public d'une formulation de plan attenante au coup de sifflet, est immédiatement comprise comme une mise en attente du système d'annonce des ralentis au profit d'une captation du direct. Mais les manières d'accomplir cette paire sont plurielles et relatives à une situation qui la voit émerger. Voyons désormais un autre format de production de cette paire et étudions comment les ralentis sont mis en attente.

Un choc entre deux joueurs survient et l'arbitre siffle (l. 1). L'action de jeu se déroule à proximité du poteau de corner de droite, côté large, c'est-à-dire la zone couverte par le steadycamer (ca9). C'est ce plan de la caméra 9 qui passe à l'antenne au moment où l'arbitre arrête le jeu¹. Le plan est un plan rapproché de l'action, à hauteur des joueurs, pris depuis la ligne de touche. La valeur de plan serrée tient donc moins à un travail sur la focale qu'à la proximité physique de l'opérateur avec les acteurs filmés². La figure #1 rend observable l'ordre du cadrage au moment du début de coup de sifflet.

Le coup de sifflet engendre une reconfiguration de cet ordre selon des modalités déjà analysées. Alors qu'au début du coup de sifflet (#1), toutes les caméras sont focalisées sur le ballon (comme centre de l'action), les objets focaux des plans serrés varient une fois le jeu arrêté. Dans la figure #3, prise au terme du coup de sifflet, les caméras serrées se partagent entre plan de l'arbitre (ca7), plans du fautif (#3bl, Taïwo, ca12 et ca15) et plans de la victime (ca2, ca3, ca8 et ca11). La caméra 9, actualisée à la fin du coup de sifflet, reste sur le joueur

¹ En ce sens, la séquence est originale au sein du corpus car les extraits sont généralement initiés par une action de jeu stoppée par l'arbitre alors qu'elle est filmée en plan large (ca6).

² Vraisemblablement, au moment du choc entre les joueurs, ca9 est à environ 1 mètre de l'arbitre de touche et environ 3 mètres du ballon.

ayant subi la faute et restant au sol. En ligne 2, le réalisateur formule une requête de cadrage : « enroule le joueur » (l. 2). Par là, il demande à l'opérateur-steadycam de produire un plan focalisé sur le joueur au sol tout se mouvant sur sa droite de façon à retrouver le terrain au second plan¹. Le joueur, en tant qu'objet focal, sert ainsi de pivot dans la modification du cadre grâce au mouvement du cadreur plutôt que par un mouvement de caméra.

Immédiatement après cette requête de cadrage du réalisateur et alors que le coup de sifflet se termine, l'opérateur-ralenti LSM6 formule une annonce en ligne 3. L'annonce n'est pas traitée par le réalisateur. En ligne 4, il poursuit son instruction du plan du steadycamer ca9 et lui demande de « retrouver l'arbitre dans son plan ». Cette instruction est la suite du directif précédent, une indication de la suite à donner au plan produit et actualisé. Elle permet ainsi d'instruire les évolutions du plan en train de se faire, autrement dit d'instruire la production d'un plan-séquence intégrant deux des figures de la faute, la victime et l'arbitre. L'accomplissement de la paire par un plan-séquence est donc singulière ici : elle tient à l'usage possible de la steadycam pour rendre compte de l'action et, donc, de la localisation de l'action. Puisque que l'action se déroule à proximité du poteau de corner face caméra droite, la production d'un plan-séquence est possible. Tout autre positionnement de l'action aurait requis une commutation. Il est intéressant de noter que c'est cette localisation singulière de l'action qui annihile la formulation de plan de l'arbitre en première position observée précédemment. L'action se déroule à un endroit où l'arbitre est plus éloigné de la faute que ne l'est le cadreur. Pour attribuer une sanction, l'arbitre parviendra donc nécessairement auprès de la caméra 9 et rentrera dans son champ. Cette projection du réalisateur sera accomplie en ligne 6, l'arbitre rentre dans le plan actualisé de ca9. Le réalisateur opte donc pour un ralentissement du dispositif de cadrage en restant sur ca9, lequel était déjà à l'antenne alors que le jeu se déroulait encore. Il laisse se dérouler l'action et instruit le cadrage ; il peut ainsi attendre que l'arbitre vienne, de lui-même, produire l'appariement catégoriel qui le lie à la victime, en apparaissant dans le plan de la victime. Je note au passage que le réalisateur et le cameraman accomplissent ici une performance assez remarquable. Malgré la contingence de la scène filmée, ceux-ci parviennent à produire conjointement un dispositif catégoriel normé sans qu'un recours à une autre caméra ne soit rendu nécessaire.

¹ En l'absence de terme d'adresse, c'est le *plan actualisé* qui est généralement instruit. Ici, la spécificité de la requête enlève toute équivocité quant au destinataire de la requête.

La production de la paire « victime-arbitre » apparaît de façon systématique comme la projection de l'attribution d'une sanction. Cependant, les modalités de production de ce dispositif catégoriel sont toujours contextuelles et liées à la localisation de l'action sur le terrain, au positionnement des caméras sur le terrain, à la nature du dispositif technique de captation et aux compétences incarnées des cadreurs.

Pour le réalisateur, il existe de multiples modalités d'accomplissement de ce dispositif. Si la paire « par commutation » est ordinairement privilégiée car systématiquement disponible, la paire « par plan-séquence » représente une alternative selon la localisation de l'action sur le terrain. Elle suppose une connaissance de sens commun du jeu et une capacité à spatialiser l'action à partir de la perception du retour des caméras. Cette paire alternative est produite selon un ordre temporel et conversationnel différent : il n'est pas nécessaire que le plan de l'arbitre requis en première position puisque l'arbitre apparaîtra dans le plan « de lui-même » en orientant la perspective du caméraman. Par là, c'est l'ensemble du dispositif séquentiel de la régie qui s'en trouve modifié, et notamment, le système d'annonce des ralentis. Le coup de sifflet continue de produire son rôle de starter malgré l'orientation du réalisateur vers la production du dispositif catégoriel propre à l'attribution d'une sanction et le retardement des ralentis qu'il induit.

4.223 Filmer, observer et attendre

(A.112) attente taiwo_FCLOM_212356-212411

```

6   LSM5   =cinq∞
      ca9   ∞→arbitre rentre dans le plan-->
7   (.)
8   LSMc   cinq [et six]
9   REA     [ ATTEN]:DS/ (.) ATTEN::DS//∞
      ca9   -->∞
10  (0.6)
11  LSMc   y'aura cinq et six
12  (.)
13  REA     bouge pa:s//
14  (0.4)*#(0.4)
      réa   -->(9*7)
      fig   #3
15  REA     bouge pas erwann/
16  (0.3)
17  REA     OUI BOZZO/
18  (0.6)*(1.0)%(0.2)#
      réa   (7*9)
      3bl   %parle à ARB en souriant-->
      fig   #4
19  REA     TAÏWO KAMEL
20  (2.5)%(0.6)
      3bl   ->%
21  REA     ÈR*# QUOI//
      réa   (9*8)
      fig   #5
22  (.)
23  LSMc   cinq
24  (0.3)
25  REA     top [cinq]
26  LSM5   [cinq]
27  (0.2)@
      tru   (8@R5)

```



#3

réa : (9*7)
plan de coupe 1
plan de l'arbitre qui se
rapproche du joueur victime



#4

REA : « TAÏWO KAMEL ! »

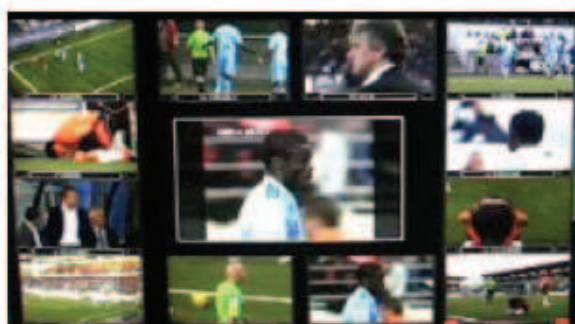
ca8-D (Kamel) : panoramique de
« gentil » à « méchant » (Taïwo) de
#3 à #5

réa : (7*9)
plan de coupe 2
plan de l'arbitre qui se rapproche du
joueur victime (19or) avec le joueur
blessé dans le même plan

ca7-D : l'arbitre discute avec
« méchant » (3bl) qui sourit



#4bis (détail ca7)



#5

réa : (9*8)
plan de coupe 3
plan du « méchant » (Taïwo, 3bl)

Suite à la première instruction de cadrage, aucun ralenti n'est sélectionné par le réalisateur. LSM5 formule à son tour une requête en ligne 6 et rend observable son orientation vers le lancement d'un ralenti à venir. Il accomplit ainsi l'organisation systématique de la régie consécutive à un coup de sifflet. Dans le même temps, l'arbitre rentre dans le plan de ca9 et accomplit la paire catégorielle.

Puisqu'aucune sélection n'a été faite par le réalisateur, le chef-ralenti se ressaisit de l'ordre d'annonce pour produire lui-même une annonce. Celle-ci notifie l'ordre de passage à l'antenne à venir des ralentis. En chevauchement de ce tour, le réalisateur formule une injonction répétée à l'attente en criant : « ATTENDS/ (.) ATTEN::DS// » (l. 9). Il rend ainsi observable une orientation vers l'activité de cadrage plutôt que vers les procédures de sélection et de lancement des ralentis à l'antenne. Le chef-ralenti répète en ligne suivante l'annonce de l'ordre de passage des ralentis, considérant ainsi que son tour précédent n'a pas été traité. Il emploie le futur et marque ainsi à la fois son traitement du tour d'injonction du réalisateur et l'orientation prospective de son annonce. Rétrospectivement, les tours du réalisateur et du chef-ralenti marquent de façon différenciée un traitement des deux annonces des opérateurs-ralentis et mettent fin à la dynamique d'annonces et à ses effets perturbateurs pour l'ordre de l'interaction dans lequel est actuellement engagée la régie. Mais d'un point de vue prospectif, les tours d'annonce de LSMc (l. 8 et l. 11) se distinguent par l'apport qu'ils représentent pour l'organisation pratique du lancement de ralentis à venir. Alors que le tour du réalisateur ne fait que remettre à plus tard la sélection et le lancement des ralentis, les tours du chef-ralenti opèrent par anticipation la sélection et définissent un ordre de priorité de passage à venir des ralentis. Le chef-ralenti décharge ainsi le réalisateur de ces tâches alors qu'il est engagé dans l'instruction du cadrage. La formulation explicite de la mise en attente des procédures de lancements de ralenti est une marque explicite de l'orientation du réalisateur vers le cadrage et vers l'observation de la scène.

Le réalisateur poursuit au tour suivant le travail de cadrage par une requête de stabilisation du plan en ligne 13 projetant la première commutation de l'extrait (« bouge pa:s// » en l. 13 et commutation en l. 14) ; la requête est répétée en ligne suivante avec explicitation de l'adresse vers le cadreur du serré central (Erwann, ca7). Celui-ci a, dès le coup de sifflet, produit et rendu disponible en ligne 2 un plan serré de l'arbitre. Les « bouge pas » successifs du réalisateur projettent une prise de plan. Mais ils représentent également une attestation du fait que, malgré le délai de disponibilité du plan, celui-ci n'a pas été refusé par le réalisateur mais simplement mis en attente. La commutation vers le plan de ca7 (Erwann) actualise ce plan serré de l'arbitre et accomplit le dispositif catégoriel « victime-arbitre » d'une façon différenciée, sur le mode de la succession des plans et non plus du plan-séquence (figure #3). L'arbitre se rapproche de la victime au sol. En ligne 17, le réalisateur accepte le plan du steadycamer ca 9 (qu'il avait contribué à produire en ligne 5) : « OUI

BOZZO/». Il commute vers ce plan qui insère dans son cadre le joueur au sol et l'arbitre qui vient à son rencontre. L'arbitre est désormais bien visible dans le plan de ca9.

Après cette commutation, en ligne 18, le joueur fautif vient à proximité de l'arbitre (certainement à l'appel de l'arbitre). Le joueur dit quelque chose en souriant. Si la scène est clairement observable dans les données par l'observation du plan disponible de ca7 serré sur l'arbitre (#4), elle l'est moins pour le téléspectateur qui la perçoit à travers le plan de ca9 à l'antenne (ca9).

Cette interaction entre le fautif et l'arbitre est le moment pivot de l'extrait. L'issue de cet échange est incertaine et reconfigurera la suite de la séquence. La discussion est susceptible d'être un préalable à la distribution d'un carton jaune, c'est-à-dire une scène rendant observable une sanction ayant des implications pour la suite du jeu, ou peut être une fin en soi, un simple rappel à l'ordre pour le joueur, sans conséquence *accountable* pour le jeu. Le réalisateur adresse au cadreur de la base (ca8) une requête de plan du fautif (« TAÏWO KAMEL »). À ce stade, la seule chose qui soit rendue observable, c'est le caractère problématique de la faute passée. Le réalisateur attend de façon observable que l'interaction aille à son terme avant d'orienter l'activité de la régie vers l'un ou l'autre des régimes temporels de diffusion. Deux secondes et cinq dixièmes se déroulent entre la fin de la requête de la ligne 19 et l'action suivante, ce qui apparaît comme un délai très important au regard des contraintes de vitesse qui pèsent d'ordinaire sur la réalisation. Durant cet intervalle, le réalisateur ne formule alors aucune requête qui renouvelle le cadrage du direct et n'entame aucune démarche pour lancer les ralentis. Il reste focalisé sur l'interaction entre l'arbitre et le fautif. L'organisation de la régie est suspendue, dans l'attente du dénouement de cet échange.

4.224 « R quoi ? » : la fin de l'attente et la production d'un ordre séquentiel de lancement alternatif

(A.123) attente taiwo_FCLOM_212404-212411

```

18      (0.6)*(1.0)%(0.2)#
      réa      (7*9)
      3bl
      fig      %parle à ARB en souriant-->
      #4
19  REA      TAÏWO KAMEL
20      (2.5)%(0.6)
      3bl      ->%
21  REA      ÈR*# QUOI//
      réa      (9*8)
      fig      #5
22      (.)
23  LSMc     cinq
24      (0.3)
25  REA      top [cinq]
26  LSM5     [cinq]
27      (0.2)@
      tru      (8@R5)

```

L'arbitre et le joueur fautif se séparent : aucun carton n'est donné par l'arbitre. Il s'agit d'un simple rappel à l'ordre pour le fautif et non de l'attribution d'une sanction comptable pour le jeu. L'interaction ayant touché à son terme, le réalisateur se projette vers le lancement d'une séquence de ralenti et clôt les instructions de cadrage. Il commute vers le plan du fautif rendu disponible sur ca8. Ce plan accomplit la figure du fautif et, dans le même temps, est utilisé comme plan de coupe. Le réalisateur produit alors une requête de ralenti (l. 21, fig. #5) : la scène filmée (par l'issue que trouve l'interaction) et l'antenne (par la production d'un plan de coupe) rendent disponible le segment pour l'insertion d'un ralenti.

En ligne 21, le réalisateur formule une requête de ralenti et ouvre explicitement le segment pour l'insertion d'un ralenti : « ÈR QUOI/ ». Cette requête est produite simultanément à la commutation du plan de coupe de la victime (lequel plan de coup a été rendu nécessaire par la valeur moyenne du plan de la steadycam). C'est le chef-ralenti qui répond à la requête par la mention du numéro de ralenti qu'il a présélectionné. Cette même présélection avait été formulée en ligne 8 et explicitement mise en attente par le réalisateur en ligne 10.

Le réalisateur ordonne le lancement du ralenti R5 en ligne 25 en chevauchement du tour de LSM5 qui garantit le calage de sa machine (selon des modalités déjà aperçues, voir 4.23). Le truiste accomplit l'ordre et lance le ralenti à l'antenne en ligne 25.

4.225 Remarques conclusives

L'extrait rend observable une reconfiguration des modalités de lancement des ralentis à l'antenne. Contrairement à ce qu'avait mis en lumière l'analyse des cas du chapitre précédent, le coup de sifflet ne joue plus un rôle d'ouverture de la *fenêtre de lancement*. Le réalisateur ne traite pas les annonces qui sont produites suite au coup de sifflet puis bloque leurs répétitions. C'est lui qui, au terme des opérations de cadrage et d'observation du jugement en train de se faire, ré-ouvre cette *fenêtre* par la formulation d'une requête. Cette requête est, de façon systématique, une requête de type « R quoi ? » portant sur le numéro d'une machine à lancer. Bien qu'elle soit ouverte, la requête ne projette pas une annonce d'un opérateur-ralenti qui ouvrirait la « course au ralenti ». C'est le rôle du chef-ralenti d'annoncer un ralenti ou une séquence de ralentis qu'il a, durant l'intervalle de mise en attente, sélectionné et mis en ordre.

Par l'allongement du temps, les séquences de mise en attente rendent ainsi observable la production d'une paire séquentielle d'un nouveau type : « requête du réalisateur – annonce du chef-ralenti ». Cette paire constitue un inversement de la structure normative habituellement accomplie après un coup de sifflet. Le rôle initiateur de la requête du réalisateur n'est pas jugé problématique mais intervient comme un tour essentiel dans l'accomplissement situé de la *fenêtre de lancement de ralentis*. Le moment opportun n'est pas indexé sur le coup de sifflet mais défini par le réalisateur par l'observation attentive des plans qu'il a lui-même coproduits.

Ici, on note que le coup de sifflet continue à représenter un signal pour les opérateurs dans la production des ralentis et dans leur annonce. Néanmoins, les principes de « la course aux ralentis » ordinairement en vigueur sont suspendus. Les annonces sont explicitement mises en attente. La structure normative de l'activité s'en retrouve modifiée et les opérateurs-ralentis n'ont plus les mêmes droits à la parole : leurs prises de tour représentent non plus un apport à la production mais une entrave à la bonne conduite des opérations de cadrage. Le travail de sélection repose sur le chef-ralenti qui dispose du temps nécessaire à l'observation des séquences et à leur mise en ordre (bien qu'ici ce soit une fois encore le premier qui annonce qui est sélectionné).

4.23 Remarques conclusives

Il a jusqu'ici été question d'un retardement du lancement du ralenti au gré d'une priorité donnée au *régime de direct*. Cette priorité est praxéologiquement caractérisée par la mise en œuvre d'une attente de l'hypothétique attribution d'un avertissement par l'arbitre à un joueur fautif. En rendant manifeste une priorité au régime de direct immédiatement après qu'une faute soit commise et sifflée, l'organisation de l'activité de production, de sélection et de lancement des ralenti est modifiée, alors qu'elle semblait tendre jusque-là à une accélération de l'entrée en *régime de ralenti*. Je vais caractériser en trois points ce renversement séquentiel opéré par le retardement du ralenti :

- L'ordre séquentiel de la régie à la suite d'un coup de sifflet de l'arbitre est modifié puisque, suite à une faute sifflée par l'arbitre qui arrête le jeu, *priorité est donnée au cadrage du direct* plutôt qu'au lancement d'un ralenti à l'antenne. Cette priorité est rendue observable par le placement en première position d'une « formulation de plan » de l'arbitre par le réalisateur ayant valeur de requête pour les cadres (ou d'une requête de stabilisation ayant valeur d'acceptation du plan). Pour les opérateurs, la formulation de plan verbalise de façon publique l'orientation du dispositif vers le *régime de direct* plutôt que vers le *régime de ralenti*. Les annonces publiques des opérateurs-ralenti sont donc contenues, la « formulation de plan » en première position instaurant un nouvel ordre normatif. La responsabilité de leur sélection déléguée au chef-ralenti. La sélection du ralenti et son lancement à l'antenne sont donc temporellement et organisationnellement déliés.
- *L'usage des plans de coupe se trouve renouvelé par la mise en attente du lancement du ralenti*. L'arbitre intervient comme figure tierce dans la captation et la mise en scène des appartenances catégorielles conflictuelles. La fonction principale du plan de coupe n'est plus d'attendre qu'un ralenti soit prêt à être lancé en assurant la cohérence narrative de la scène. Le plan de l'arbitre permet d'observer et d'anticiper l'hypothétique attribution d'un carton jaune par l'arbitre tout en servant de support au lancement à venir d'un ralenti. Par l'allongement qu'il produit, le dispositif catégoriel mis en place reconfigure la compréhension de la séquence pour le téléspectateur et produit un effet

d'attente. Il fait de la faute qui vient d'être commise un cas problématique pour lequel un jugement est attendu.

- Lorsque l'attente touche à son terme, *l'ordre de lancement des ralenti est inversé*. Ce n'est pas le coup de sifflet qui ouvre naturellement la *fenêtre de lancement* mais le réalisateur qui initie cette *fenêtre* par la formulation d'une requête (de type « R quoi ? »). Les annonces des opérateurs LSM apparaissent ainsi comme des réponses à une requête et non plus comme des propositions spontanées. Du même coup, ce ne sont plus les règles de la course aux ralenti qui prévalent mais l'annonce d'une sélection déjà opérée par le chef-ralenti en amont de l'annonce. L'ordre de lancement du réalisateur n'est pas doué de la dimension de sélection qu'il revêt au sein de l'autre schéma, il ne fait qu'entériner une sélection déjà établie.

Cependant, dans aucun des cas étudiés jusqu'à lors, l'arbitre n'a effectivement adressé d'avertissement à un joueur. S'il peut y avoir une discussion observable (et rendue observable) entre l'arbitre et le joueur fautif, comme c'est le cas dans l'extrait A.12 (lors de laquelle discussion, on l'imagine, l'arbitre adresse des remontrances au joueur fautif), aucun avertissement ayant valeur de coup dans le jeu n'est attribué. La décision de débiter ce chapitre par des attentes de cartons qui ne sont pas donnés *in fine* est liée à la volonté de mettre d'abord en lumière les modifications de l'ordre séquentiel consubstantielles à un retardement du lancement du ralenti. Puisqu'il y a projection d'un avertissement par le réalisateur (qui affecterait la reprise du jeu), le retardement du ralenti est effectif et observable, que le carton jaune soit effectivement brandi ou non. L'organisation temporelle et séquentielle de la régie s'en trouve donc modifiée quelque soit l'issue de cette attente.

Cette démarche tient à l'adoption de la perspective des participants de la régie pour lesquels l'attribution d'un carton jaune par l'arbitre en tant qu'événement n'est pas un donné ou un allant de soi. Il s'agit d'un accomplissement contingent dont la survenue n'est pas complètement prévisible. Seules les ressources dont disposent les participants engagés dans la mise en images de la rencontre sont susceptibles d'incliner le réalisateur vers le retardement ou le lancement du ralenti. Or, une partie de ces ressources seulement est accessible avant le coup de sifflet ouvrant ordinairement la *fenêtre de lancement de ralenti* et est donc orientée vers une scène passée ayant immédiatement précédé l'arrêt du jeu par le coup de sifflet. Sur ce point, on a vu comment une action fautive était à même de projeter une sanction par un

carton, par la compréhension tacite de sa place au sein d'un corpus de règle (voir 4.1). Cette perception de la faute comme « valant carton » relève d'un ordre moral et d'une compréhension du jeu partagés par l'arbitre et par le spectateur. Si elle n'est pas interrogée ni explicitée dans les données, cette vision normativement chargée est fondamentale dans la capacité des membres de la régie à produire le schéma séquentiel observé ici et à « rester sur le direct ».

Du coup, les interactions qui sont rendues observables sur le terrain après le coup de sifflet ont un double statut. Elles servent également de ressources dans la compréhension de la scène. Les déplacements et les gestes de l'arbitre, les requêtes, les plaintes des joueurs ou encore la douleur manifeste de la victime au sol projettent de façon plus ou moins forte l'attribution d'une sanction. Ces scènes-ressources sont essentielles dans la compréhension collective d'une situation comme situation de jugement. Or, contrairement au coup de sifflet, elles ne sont pas enracinées dans l'activité ludique mais dans l'ordre ordinaire de l'interaction. Mais, avant d'être des ressources, la captation de ces scènes relève d'un accomplissement collaboratif. Celui-ci tient d'abord en un travail de retardement des ralentis et un travail de mise en ordre de la captation du direct.

Or, pour que le réalisateur perçoive ces « scènes-ressources », encore faut-il qu'elles lui soient visuellement accessibles sur le mur d'écrans et donc couvertes par le dispositif de caméra. Enfin, pour que le réalisateur puisse inférer utilement de cette perception des « scènes-ressources », encore faut-il qu'un ralenti ne soit pas *actualisé* à l'antenne, c'est-à-dire qu'un « tunnel » ne soit pas engagé. Ces deux points ont des implications lourdes pour la temporalité du programme et pour l'ordre séquentiel à l'œuvre en régie, que ce soit pour produire des plans, ou pour les rendre accessible à un téléspectateur positionné dans une même posture d'observation et d'attente que le réalisateur vis-à-vis de l'arbitre.

L'accomplissement du dispositif de catégorisation de « victime-arbitre » puis « arbitre-fautif » reconfigure la compréhension de la faute qui, du statut d'événement naturel, acquiert une dimension morale. Elle donne également une orientation nouvelle et normativement distincte de l'ordre de l'interaction pour la production et pour la réception. Pour la régie, cela se traduit par une réforme des modalités ordinaires d'insertion des ralentis. Le téléspectateur verra, quant à lui, dans le ralenti une mise à l'épreuve du jugement de l'arbitre. On voit ainsi comment l'accomplissement d'un dispositif catégoriel d'ordre visuel relève d'une pratique séquentiellement ordonnée et moralement chargée (Jayyusi, 2010b).

4.3 La production collaborative de l'administration de la sanction en tant que fait de jeu

Lorsqu'un ralenti est mis en attente, la scène qui passe en direct reconfigure la partie alors que, du point du jeu, rien n'a changé. Pourtant chacun a pu observer et insérer dans son activité pratique le jugement en train d'être rendu par l'accomplissement du dispositif catégoriel qui le rend observable.

Mais que se passe-t-il quand un avertissement est effectivement donné par l'arbitre à un joueur ? Je voudrais maintenant analyser des extraits lors desquels un carton a été brandi par l'arbitre et comment l'organisation de la régie œuvre à son observabilité et sa descriptibilité pour le spectateur.

4.31 Retardement du ralenti et *accountability* du carton jaune

4.311 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(A.13) carton jaune cissé_OLOM1_8549-8617



#1



#2



#3



#4



#5



#6



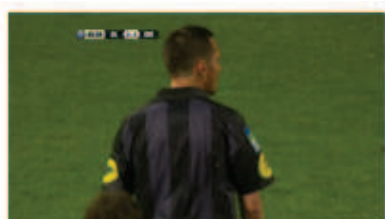
#7



#8



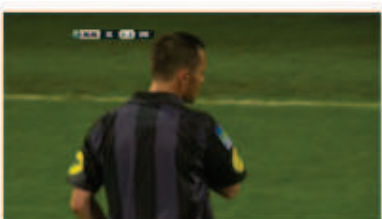
#9



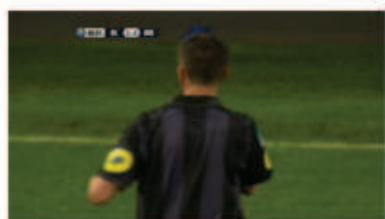
#10



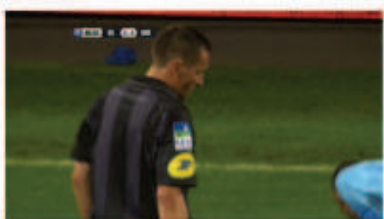
#11



#12



#13



#14



#15



#16



#17



#18



L'extrait débute par un plan large donnant à voir un contact entre deux joueurs (fig. #1 à fig. #4) ponctué par un coup de sifflet de l'arbitre en figure #4. Une commutation est produite et le joueur de l'équipe en blanc victime de la faute, allongé au sol et manifestement souffrant, est filmé en plan serré rasant (fig. #5 à fig. #8). Puis, c'est un plan serré de l'arbitre, assez long, qui se dirige vers le joueur au sol (fig. #9 à fig. #14) et reste auprès de lui. Il prend dans sa poche un carton (#fig. 18) et l'adresse à un joueur de l'équipe jouant en maillot bleu en le brandissant (fig. #19 et fig. #20). L'arbitre remet le carton dans sa poche (fig. #21). Suit un plan serré du joueur qui a commis la faute (fig. #22 à fig. #26). À partir de la figure #24, un bandeau apparaît. Y figurent les informations suivantes : « 6 – Édouard Cissé, Olympique de Marseille » (soit le numéro, le nom et l'équipe du joueur) à côté d'un carton de couleur jaune (référant à la sanction qu'il vient de recevoir). Le réalisateur commute vers le plan serré du

joueur victime de la faute, encore au sol (fig. #27 et fig. #28). Puis le ralenti donnant à voir les deux protagonistes de la faute est lancé en figure #29.

4.312 Observabilité de la douleur et production de la paire « victime-arbitre »

(A.131) carton jaune cissé_OLOM1_224503-224517

```

1      %#(0.8)
      6bl      %tacle 5wh/touche la jambe-->
      fig      #1
2  ASS      c'est% dix-$huit sept à mar@#seille=
      6bl      ->%
      ARB      $coup de sifflet court
      ca7      @panoramique ballon-arbitre-->
      fig      #2
3  REA      =oua:lala@#lala//@*#
      ca7      ->@zoom-->@
      réa      (6*8)
      fig      #3      #4

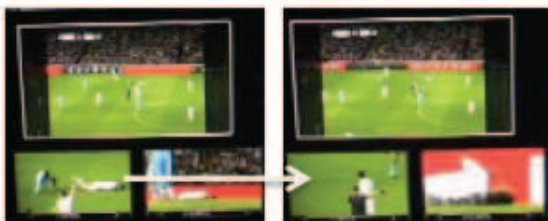
```



#1

choc entre 5wh et 6bl (Cissé)

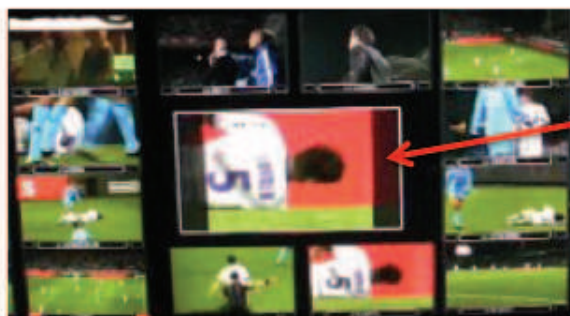
ARB : coup de sifflet



#2

#3

ca7-D : panoramique du ballon à l'arbitre



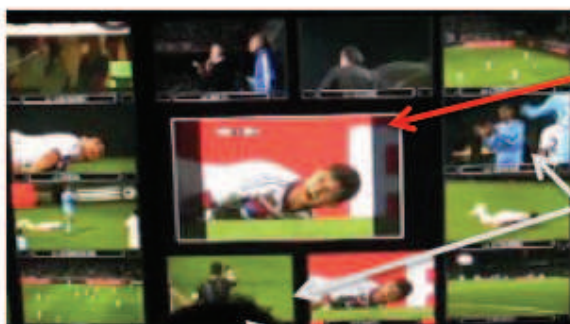
réa : (6*8)
ca8-A : joueur victime au sol 5wh

#4

```

4      (0.8) $
      arb      $tend le doigt vers 6bl-->
5  LSM7  èr#$ sept o$pposé# la faute$=
      arb      ->$,,,,,$tend bras vers-$ 5wh au sol
      fig      #5          #6
6  REA    =l'arbitre
      arb      $marche vers 6bl-->
7      (0.8)
8  LSMc   sept*#
      réa      (8*7)
      fig      #7

```

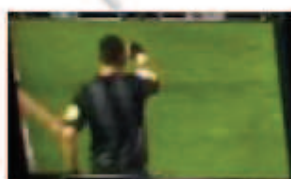


ca8-A : 5wh victime au sol
(manifeste de la douleur)

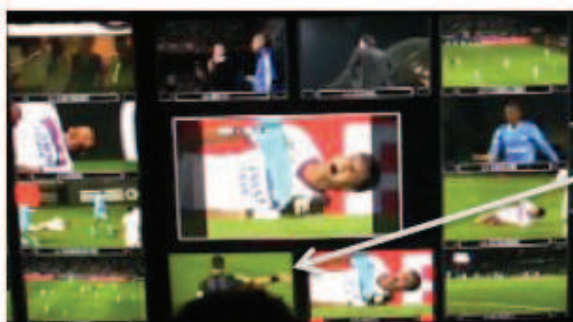
ca7-D : l'arbitre pointe du
doigt le fautif et l'appelle (6bl,
Édouard Cissé)

ca12-D : 6bl (Édouard Cissé,
fautif) proteste

#5



#5bis (détail ca7)



#6

ca7-D : l'arbitre tend le bras vers 5wh (victime au sol) en regardant Cissé (6bl, fautif)



#6bis (détail ca7)



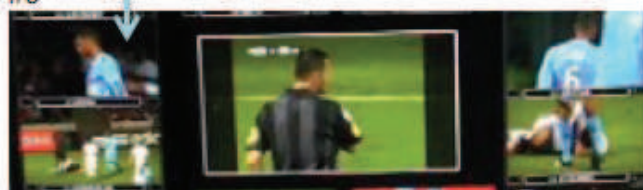
#7

réa : (8*7)
ca7-A : arbitre

9 (.)
 10 REA édouard cissé à venir chem/€# (0.2) &
 ca2 épanoramique 5wh à 6bl-->
 fig #8
 11 REA &>édouard cissé \$\$chem i' va être face à toi<€#
 arb \$\$cherche dans sa poche-->
 ca2 ->€
 fig #9



#8



#9

REA : « Édouard Cissé Chem »

12 (1.2) \$\$ (0.2)
 arb ->\$\$
 13 REA i' va prendre d'abord\$ un carton j'pense
 arb ->\$s'arrête face à 6bl et lui parle
 14 (1.7)

L'extrait débute par un contact entre deux joueurs (#6bl et #5wh) suivi d'un coup de sifflet de l'arbitre. Durant cette scène, l'assistant-réalisateur annonce à la régie un remplacement de joueur à venir (« c'est dix-huit sept à Marseille », 1. 2). Immédiatement à la suite de ce tour, le réalisateur produit une interjection. Celle-ci est liée au choc entre les deux joueurs et en marque la violence. Elle ne constitue pas un traitement du tour de l'assistant-réalisateur. Juste après cette interjection, le réalisateur commute du plan large vers la base (1. 3). À la suite de la faute, le cadreur ca8 a maintenu comme objet focal le joueur au sol, comme il le fait ordinairement à la suite d'une faute. Cette commutation (6*8) du plan large vers la base est donc tout à fait ordinaire et produite de façon systématique et attendue suite à une faute. Le plan de ca8 qui passe alors à l'antenne donne à voir le joueur victime de la faute, allongé au sol, dos à la caméra (fig. #4). Puis, il se retourne et apparaît face caméra et sa douleur apparaît de façon manifeste (fig. #5). Le joueur se roule sur le sol, en se tenant la jambe, en criant et en levant le bras en signe d'appel à l'aide.

La production du plan de la victime laisse apparaître quelque chose de plus par rapport à d'autres séquences où il est ordinairement produit suite à un coup de sifflet. Il laisse

apparaître la douleur de la victime comme propriété observable. La manifestation de cette douleur est consécutive au choc que le joueur vient de subir et atteste publiquement de sa violence. Et, puisqu'une faute a été sifflée, la douleur donne symétriquement une indication sur la nature du comportement qui l'a produite. La douleur de la victime, comprise en ce sens, projette une catégorisation de l'action passée et donc un jugement. Le faute sanctionnée a remis en cause l'intégrité physique du joueur : l'arbitre doit donc définir si elle est a été commise par « inadvertance », « témérité » ou « excès d'engagement » selon la tripartition du règlement. Cette catégorisation endogène l'inclinera l'arbitre vers l'administration d'une sanction adaptée, qu'il s'agisse d'un avertissement ou d'une expulsion du fautif.

La question n'est pas à ce stade de savoir si la douleur est réelle ou non, ou si « réellement » la douleur a été causée par le fautif ou non. Il ne s'agit pas de reconduire une explication causaliste de l'action. La douleur, en tant que donnée du monde observable et reconnaissable, est là et cette seule présence est traitée par les membres qui l'insèrent dans leurs activités ordinaires ; et cela suffit¹. Le point consiste donc à voir comment son caractère manifeste oriente l'ensemble des procédures de compte-rendu visuel de l'action. Pour l'arbitre, un joueur qui souffre au sol projette un jugement quant à la nature de l'action qui a produit cette douleur et à sa sanction². Pour la réalisation, le plan de la « victime qui souffre » projette à lui-seul la production du dispositif catégorielle de la sanction et donc la priorité donnée aux instructions de cadrage sur les opérations de lancement des ralentis. Le caractère médical et le traitement de la douleur sont pris en compte la réalisation mais principalement en vue de l'organisation séquentielle de l'activité : l'arrivée des soigneurs sur le terrain est comprise dans les termes d'un allongement de la période d'arrêt de jeu et comme la possibilité qu'elle offre de différer les ralentis à ce moment.

¹ Il est intéressant de noter que l'enquête sur la « réalité » de la douleur ou son caractère simulé est commune en football, certainement plus que dans aucune autre activité. La raison tient au fait que la douleur de la victime donne symétriquement une indication sur la nature du comportement du fautif qui l'a causé. Or, comment cette enquête est-elle menée par les membres de la régie ? Ce n'est pas par l'étude des processus internes du joueur ! C'est simplement en replaçant l'apparition de la douleur dans le contexte de son émergence par l'usage du ralenti. On dispose alors de données qui permettent de poser différentes questions : un choc entre les deux joueurs a-t-il eu lieu ou non (le joueur est-il tombé consécutivement au choc ou a-t-il a plongé) ? Le choc produit-il ordinairement une telle démonstration de douleur ? La démonstration de la douleur est-elle temporellement cohérente au regard du choc ? Or, ces questions ne portent pas sur la douleur en tant que phénomène mental et causal mais sur la douleur en tant que phénomène observable et descriptible inséré dans une activité pratique. Voir Wittgenstein (2005 : 126 *sq.*)

² Elle projette également l'intervention des soigneurs sur le terrain et donc un allongement de la durée de l'arrêt de jeu.

L'extrait qui est analysé ici permet en ce sens de réinsérer la manifestation de la douleur en tant que phénomène observable dans la dynamique d'une activité professionnelle pour laquelle la dimension manifeste des comportements participe de la production d'un jugement. Le cas de la retransmission télévisée propose un éclairage sur la manifestation et l'observabilité de la douleur alternatif au cadre médical dans lequel il est généralement observé (Heath, 1989 ; Heath, 2002). Ici la manifestation d'une douleur n'est pas traitée comme le symptôme d'un mal à traiter, comme le premier terme du raisonnement médical. Elle est conçue comme un événement du monde qui reconfigure l'ordre temporel du match en suspendant la rencontre. L'allongement de l'arrêt de jeu qu'il produit permet au réalisateur, par les moyens du montage, d'engager cette douleur en tant que phénomène observable au sein d'un dispositif visuel propre aux scènes de jugement.

Pour les participants de la régie, et notamment ceux qui ne sont pas focalisés sur le plan actuellement à l'antenne, les deux premiers tours de parole (l'annonce de remplacement à venir et l'interjection du réalisateur) donnent également une indication sur l'orientation de la séquence vers un retardement des ralents. L'annonce d'un remplacement de joueur (opérée par l'assistant-réalisateur, l. 2) indique qu'un joueur est prêt à entrer au prochain arrêt du jeu. Ce type d'annonce a également des implications pour la temporalité de l'activité. Elle signifie que la durée de l'arrêt du jeu sera allongée et que le réalisateur rendra compte du changement comme phénomène du jeu normativement produit en régime de direct. L'interjection du réalisateur marque la violence du choc entre les deux joueurs.

Malgré ces indications, l'opérateur-ralenti LSM7 annonce un ralenti en ligne 5. L'annonce n'est pas traitée par le réalisateur. Il formule un plan de l'arbitre (« l'arbitre », l. 6). Il rend ainsi observable son orientation vers la production du cadrage du direct plutôt que vers le lancement du ralenti de l'action passée. Comme on l'a vu précédemment, la formulation de plan de l'arbitre reconfigure l'ordre séquentiel du lancement des ralents. Elle est la marque implicite d'un retardement du lancement et d'une modification des procédures de lancement. La formulation de plan permet en outre d'instruire la production la seconde partie du dispositif catégoriel « victime – arbitre » et d'orienter la séquence vers une séquence de jugement. La faute, par la violence du choc et par l'observabilité de la douleur de la victime, apparaît éligible à un tel dispositif.

Le plan de l'arbitre est produit par le cadreur de la caméra 7 (serré central) par un panoramique (l. 2, fig. #2 à fig. #3) puis un léger zoom (l. 2, fig. #3 à fig. #4) avant la requête du réalisateur. Elle est la marque de son orientation, dès l'observation du choc, vers le dispositif catégoriel du jugement. L'arbitre est désormais visible en plan serré et *disponible* pour le réalisateur.

Durant l'annonce de ralenti de LSM7 (l. 5), l'arbitre accomplit un ensemble d'actions qui attestent de sa propre orientation vers l'attribution d'une sanction. Il pointe du doigt le joueur qui a commis la faute, Édouard Cissé (#6bl), tend le bras vers le joueur ayant subi la faute (l. 4-5) puis s'approche d'Édouard Cissé. La douleur observable de la victime, indexée par l'arbitre, apparaît ainsi comme une invocation de la dimension mutuellement attestable du caractère non-maîtrisé du geste du fautif. Cette cohorte d'actions, déjà visible pour le réalisateur au moment où il accomplit son tour de formulation de plan de l'arbitre, donne à penser que la formulation du plan apparaît à nouveau moins comme une instruction de cadrage que comme la marque explicite de l'orientation du réalisateur vers le cadrage du direct. De ce point de vue, bien qu'il ne traite pas directement le tour d'annonce de ralenti de la ligne 5, la formulation de plan de la ligne 6 apparaît comme séquentiellement liée à cette annonce. Elle rend observable une orientation vers le cadrage et marque la priorité donnée aux opérations de cadrage sur le lancement d'une séquence de ralenti. La tâche de sélection du ralenti est alors opérée au tour suivant par le chef-ralenti qui produit un tour d'annonce-sélection du ralenti 7 (l. 8). Ce faisant, LSMc bloque le ralenti, stoppe la course à l'annonce et décharge le réalisateur des procédures de sélection d'un ralenti à venir.

Le réalisateur commute à la fin du tour (l. 8), passant du plan de la victime (ca8) au plan de l'arbitre (ca7) et *réalisant* ainsi le plan formulé en ligne 6. Cette action accrédite rétrospectivement l'orientation vers le cadrage du direct (fig. #7) et repousse l'insertion du ralenti. En ligne 10, le réalisateur formule le plan à venir, en adressant à l'un des cadreurs (Chem, caméra 2) le nom du joueur qui a commis la faute : « Édouard Cissé à venir Chem/ ». En lignes 10 et 11, l'opérateur de la caméra 2 produit un panoramique en passant d'un plan de la victime (#5wh) à un plan du fautif requis par le réalisateur (#6bl, Édouard Cissé). Cet accomplissement, du type action instruite, est observable dans le passage de la figure #8 à la figure #9. Le réalisateur justifie une telle requête adressée à l'opérateur de la caméra 2 par la une projection de l'axe pertinent pour filmer le joueur de face (« il va être face à toi ») alors que d'autres plans de Cissé sont *disponibles* au moment de la requête. On peut voir notamment en figure #8 que Cissé est *disponible* sur la caméra 12, mais de dos, ce qui justifie

la production d'un nouveau plan de face¹. Une telle requête peut être comprise comme l'orientation du réalisateur vers la production d'un champ contre-champ entre l'arbitre et le fautif.

Le réalisateur ne commute pas et reste sur le plan de l'arbitre qui se projette de façon observable vers le carton jaune pour le joueur fautif, Édouard Cissé. Il verbalise cette orientation (« il va prendre un carton jaune je pense », l. 13). Rétrospectivement, cela apparaît comme une justification à la fois de la requête précédente et de la mise en attente des tâches de sélection des ralentis. Et, prospectivement, cette verbalisation engage les opérateurs de la régie à rendre compte de ce carton en tant que fait du jeu. Ils sont alors les spectateurs de ce plan qu'ils ont eux-mêmes produit et mis à l'antenne, l'observation du cours d'action de l'arbitre étant la base des inférences propres à l'organisation de l'activité.

4.313 La sanction comme accomplissement pratique : filmer l'arbitre brandissant le carton

(A.132) carton jaune cissé_OLOM1_224514-224523

```

13  REA    i' va prendre d'abord$ un carton j'pense
    arb                                ->$s'arrête face à 6bl et lui parle
14      (1.7)
15  LSMc   on va faire $#sept et dix=
    arb                                $prend un carton dans sa poche-->
    fig                                #10
16  REA    =attends
17      (0.4)$
    arb                                ->$tend le bras avec carton jaune-->
18  REA    on a une palette# à [faire] ou pas/
19  SCR                                [jaune]
    fig                                #11

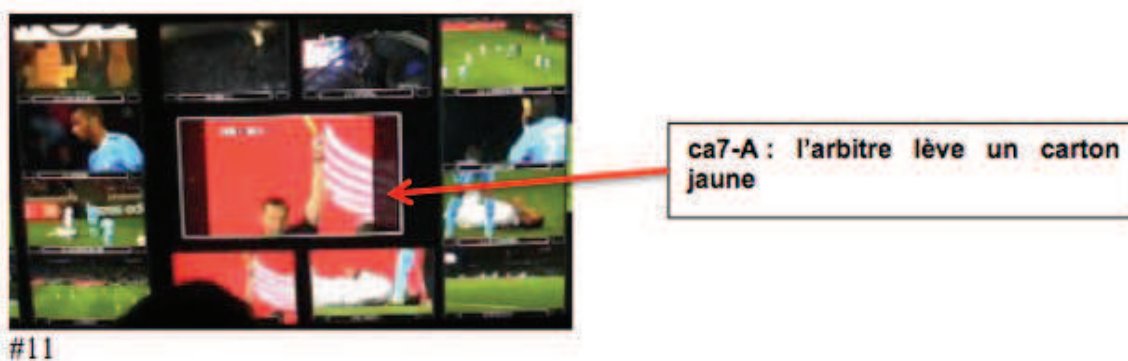
```



ca7-A : l'arbitre cherche dans sa poche

#10

¹ Les caméra 2 et 12 sont positionnée symétriquement par rapport au terrain ce qui implique que si le joueur est dos à l'une des caméras, il est face caméra sur l'autre.



```

20      (0.3) $(0.4)
    arb      ->$
21  RED      non non on reste sur*# le [jeu lau]rent//
22  REA      [synthé ]
    réa      (7*2)
    fig      #12
23      (.)

```

En ligne 13, alors que le réalisateur projette le carton, l'arbitre s'arrête devant le fautif Édouard Cissé et lui parle. Le réalisateur observe cette scène en silence.

Après une pause assez longue relativement au contexte (1.7s), le chef-ralenti annonce l'ordre des ralentis à venir (« on va faire sept et dix », l. 15). Le réalisateur formule une mise en attente de cette annonce (« attends », l. 16). Il marque cette fois son traitement du tour d'annonce et son orientation vers le déroulement de l'action entre l'arbitre et le fautif. L'arbitre, toujours en discussion avec le fautif, porte la main à sa poche en ligne 15 (fig. #10). Il y saisit un carton jaune qu'il brandit devant le joueur en tendant le bras (l. 17, fig. #11). Le geste de l'arbitre rendu observable pour le téléspectateur par le plan serré de la caméra 7, toujours focalisé sur l'arbitre et *actualisé*, et ce depuis la ligne 8. La durée du plan est importante pour un plan serré et elle permet de rendre observable ce geste du carton jaune brandi par l'arbitre dans son déroulement.

Au moment où l'arbitre tend le carton à bout de bras, l'opérateur ca7 réhausse légèrement son cadre sans élargir le plan et suit le carton. Le « bras levé de l'arbitre avec le carton jaune » devient ainsi l'objet focal du plan, de telle sorte que le carton et la tête de l'arbitre apparaissent bord-cadre (fig. #11). Par ce geste, l'arbitre administre de façon publique la sanction valant avertissement à Édouard Cissé. La fautif est jugé et sanctionné pour son acte.

Alors que le geste de l'arbitre est parvenu à sa complétion, la scripte en produit un *account* en ligne 19 : « jaune ». Le carton jaune change de statut. Il passe ainsi de geste naturel à celui de donnée comptable du jeu. La scripte accomplit ainsi son travail d'annotation systématique des faits de jeu pour lesquels un synthétiseur est ordinairement utilisé comme *account* visuel. Cette verbalisation joue un double rôle ici : elle oriente à la fois le travail de l'opérateur synthétiseur (qui affiche le nom du joueur à côté d'un petit carton jaune), le travail des cadreurs (qui proposent des plans du joueur averti à diffuser lors de l'affichage du synthétiseur) et annonce une entrée dans le régime de ralenti attendant la diffusion du plan habillé du joueur averti.

Le réalisateur s'oriente alors vers une nouvelle activité et demande si « on a une palette à faire ou pas » (l. 18)¹. Cette demande est adressée au rédacteur en chef du programme. L'orientation du réalisateur vers la palette à ce moment précis tient à la configuration particulière de la situation et à la cooccurrence d'un joueur blessé au sol durant toute l'extrait (et donc d'une intervention prochaine du staff médical) et la formulation d'un remplacement de joueur à venir (l. 2). Ces deux phénomènes (arrivée des soigneurs sur le terrain et remplacement de joueurs) allongent la durée de l'arrêt de jeu et rendent possible l'insertion de palette sans concurrence avec le déroulement de la partie en direct. Le rédacteur en chef répond par la négative et donne la priorité au déroulement de la partie par rapport à l'introduction d'une séquence enregistrée éloignée de l'action en cours (l. 21). Le réalisateur n'est pas contraint par une séquence de ce type pour la suite du compte-rendu.

¹ La palette est une séquence de ralenti qui pose des contraintes plus importantes que les ralentis standard. La durée d'une palette est connue à l'avance, elle est plus longue qu'un ralenti ordinaire et est systématiquement commentée à l'antenne. Il s'agit généralement de l'analyse tactique d'une action de jeu dont la sortie ne peut être effectuée avant le terme de la séquence. La palette produit donc un « effet-tunnel » long, non seulement pour le compte-rendu visuel du match mais également pour le compte-rendu verbal. Son insertion pose donc des problèmes temporels spécifiques et elle demande à être anticipée plus que ne le sont les ralentis standard. L'insertion des palettes n'étant pas un point central pour mon propos, je me contenterai d'affirmer que le réalisateur rend ici observable son orientation nouvelle (quoiqu'anticipée) vers le lancement d'une séquence de ralenti, considérant la palette comme un ralenti parmi d'autres et faisant abstraction de ses spécificités.

4.314 La sanction comme donnée du jeu : le synthétiseur comme attribution du carton

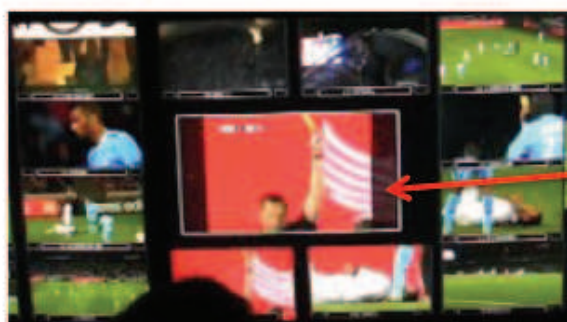
(A.133) carton jaune cissé_OLOM1_224519-224529

18 REA on a une palette# à [faire] ou pas/
19 SCR [jaune]
fig #11



#10

ca7-A : l'arbitre cherche dans sa poche



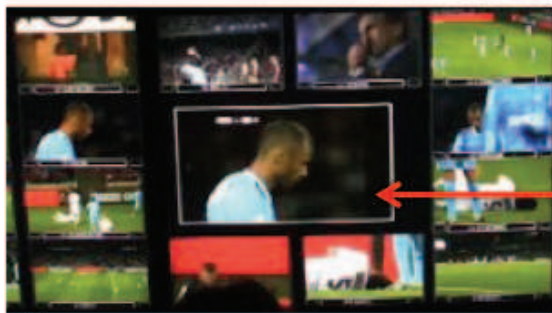
#11

ca7-A : l'arbitre lève un carton jaune

```

20      (0.3)$ (0.4)
    arb      ->$
21  RED      non non on reste sur*# le [jeu lau]rent//
22  REA      [synthé ]
    réa      (7*2)
    fig      #12
23      (.)
24  REA      (stat/synth')=
25  RED      =on reste@ sur le# [jeu]
26  REA      [oui] oui/ (.) c'est pour une question\
    tru      @synthétiseur carton jaune 6wh ON-->
    fig      #13

```



#12

réa : (7*2)
ca2-A : fautif (Édouard Cissé)



#13

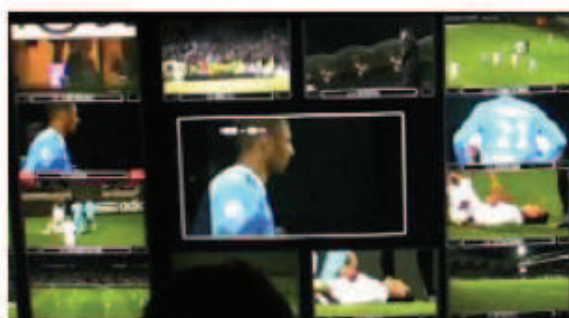
REA : « synthé »

ca2-A : fautif (Édouard Cissé)
synthé ON : carton jaune Édouard Cissé

```

27      (0.4)
28  REA      enlève
29      (.)
30  REA      quoi//=
31  LSM7     =èr sept=
32  REA      =enlève@
    tru      ->@synthétiseur OFF
33      (0.7)* # (0.4)
    réa      (2*8)
    fig      #14#15

```

#14

REA : « enlève »

ca2-A : fautif (Édouard Cissé)
synthé OFF



#15

réa : (2*8)
ca8-A : victime

```

34  REA    top sept (.) derrière/
      tru                                     (B@R7)
35      (.)
36  LSMc   dix à suivre
  
```

Après avoir commuté vers la caméra 2 donnant à voir Édouard Cissé en plan serré (le joueur fautif sanctionné d'un carton jaune, fig. #10), le réalisateur formule une instruction de synthétiseur, en chevauchement en ligne 22, répétée en ligne 24. Celle-ci est caractéristique d'un appariement séquentiel, recherché de façon systématique lors de l'attribution d'un carton jaune par l'arbitre à un joueur : « plan du joueur sanctionné d'un carton jaune – instruction de synthétiseur attribuant le carton jaune au joueur en tant que fait ». Le truquiste accomplit l'instruction en ligne 25-26 (fig. #13) et un synthétiseur laissant apparaître en bas de l'écran un carton jaune à côté du nom du joueur (Édouard Cissé) et de son équipe (Olympique de Marseille). Le plan habillé est produit. L'habillage du plan constitue un « dispositif de visibilisation » de la sanction à l'antenne (Denis, 2003). Le carton jaune acquiert ainsi un statut nouveau : celui d'un *account* compréhensible du spectateur et mobilisable pour la suite du programme. L'inscription dans le dispositif technique du synthétiseur rend son attribution non-équivoque. Le carton est devenu un fait du jeu reconfigurant pour la suite de la narration.

On retrouve ici les deux types de descriptions du carton évoqués plus haut (voir 4.14). Dans sa description physicaliste, le carton jaune est le geste qui consiste à brandir un carton

devant un joueur. Dans sa description logique, inhérente à une communauté qui comprend la place de ce geste dans les règles du jeu, le carton jaune est l'*account* d'un avertissement donné à un joueur, orienté rétrospectivement vers une infraction au règlement et prospectivement vers une exclusion du jeu en cas de nouvel avertissement. L'organisation pratique de la régie vise à produire la visibilité de ces deux descriptions du carton jaune. En retardant le lancement du ralenti et en maintenant un plan serré de l'arbitre, elle préserve la visibilité des gestes de l'arbitre et donc d'un potentiel brandissement du carton jaune (description physicaliste). La verbalisation de la scripte de la ligne 19 (« jaune ») joue un rôle pivot dans l'articulation séquentielle de ces deux descriptions. Elle constitue à la fois un *account* verbal d'un fait de jeu qui vient de se produire et est en ce sens orienté vers le geste de l'arbitre qui brandit le carton. Et, dans le même temps, elle constitue une ressource pour l'opérateur-synthétiseur et le truquiste dans la préparation de l'artefact visuel, de manière à ce que le bandeau soit prêt à être affiché au moment où le réalisateur l'ordonne.

En ligne 28, le réalisateur ordonne de retirer le bandeau indiquant le carton jaune et formule en ligne suivante une requête de ralenti qui, bien que non explicite, est immédiatement comprise comme telle. L'opérateur LSM7 annonce à nouveau son ralenti (l. 31), lequel avait été présélectionné par le chef-ralenti en ligne 8. La requête initiale n'ayant manifestement pas été traitée, le réalisateur répète l'ordre de retirer le synthétiseur. L'ordre est accompli par le truquiste en ligne 32 (fig. #12) et l'antenne donne à voir le plan du fautif vierge. Le réalisateur commute vers la caméra 8 filmant le joueur victime de la faute, toujours au sol (l. 33, fig. #13). Par la production de cette nouvelle paire, il se ressaisit ainsi de la faute. Il reprend le plan de la caméra 8. Celui-ci donne toujours à voir le joueur souffrant au sol. La répétition de ce même plan après la scène de la sanction crée un effet de durée, lequel rend manifeste la vigueur de la douleur. Ce déploiement de la temporalité de la douleur, en partie produit par le montage, renforce l'attente d'un nouveau compte-rendu de la faute.

En ligne 34, le réalisateur ordonne le lancement du ralenti 7 en ligne 34, lequel avait été annoncé depuis la ligne 5, en tour initial de la séquence d'annonces. Par la production conjointe de ce retardement, le ralenti de la faute a été investi de deux valeurs nouvelles : l'action qu'on va revoir a pu blesser un des joueurs impliqués ; l'action qu'on va revoir a donné lieu à l'administration d'un avertissement. Le geste qu'on revoit au ralenti acquiert donc une épaisseur nouvelle, celle d'un fait de jeu qui reconfigure la partie.

4.315 Remarques conclusives

Comment filmer l'attribution d'un carton jaune ? Comment le programme rend-il compte de façon observable du carton jaune en tant que fait de jeu. À titre de conclusion partielle, on peut dresser le schéma séquentiel suivant comme caractéristique de l'administration d'une sanction :

1. *Une faute est sifflée sur le plan large (caméra 6) ;*
2. *Le réalisateur commute vers un plan du joueur au sol (caméra 8 – base). Si la douleur du joueur est manifeste, alors cette douleur projettera un dispositif de compte-rendu de la sanction : les ralenti sont bloqués et la priorité est donnée aux opérations de cadrage ;*
3. *Le réalisateur commute vers un plan de l'arbitre (caméra 7 – serré) et produit ainsi un *dispositif catégoriel de la sanction*. Le plan de l'arbitre permet ainsi de donner à voir l'attribution contingente d'une sanction dans son déroulement.*

Cette première partie est ordinairement produite, que le carton soit effectivement donné ou non. Lorsqu'il est attribué :

4. *Le cadreur ca7 donne à voir le geste d'attribution du carton (le bras de l'arbitre qui se lève) ;*
5. *Le réalisateur commute vers le plan du fautif sanctionné (ordinairement de la caméra ou de l'axe opposé de la caméra 12) et clôt le dispositif catégoriel de la sanction ;*
6. *Le synthétiseur du carton jaune attribuant pour le programme le carton est affiché sur ce plan. Puis retiré ;*
7. *Le réalisateur commute vers le plan de la victime (si elle est toujours au sol) ;*
8. *Le réalisateur formule une requête de ralenti sur le mode « R quoi ? » ;*
9. *Le réalisateur ordonne le lancement du ralenti qui lui est annoncé (selon des procédures propres à ce type de retardement telles qu'on les a déjà énoncées plus haut, voir 4.2).*

4.32 Le déploiement du carton comme prémisses pour son compte-rendu à l'antenne

L'attribution d'un carton et son compte-rendu visuel obéissent à une structure normative relativement rigide. Cependant, cet événement est toujours soumis à un contexte qui la voit émerger et qu'il reconfigure. Quand les modalités temporelles d'accomplissement de la sanction sur le terrain sont modifiées, si l'arbitre s'empresse ou retarde l'attribution du carton, les membres de la régie doivent s'adapter collectivement à la situation pour en rendre compte. Ils se reposent sur l'organisation normative classique et amendent pas à pas cette organisation pour répondre à l'impératif de compte-rendu. L'analyse de l'extrait A.14 devrait nous donner quelques éléments de compréhension de ces procédures d'adaptation.

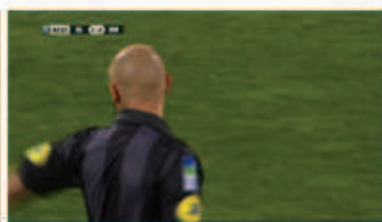
4.321 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(A.14) faute carton lucho_OLOM2_6214-6241





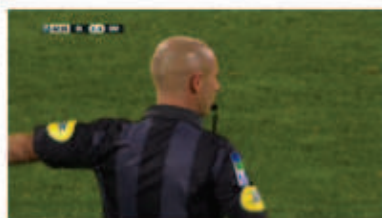
#7



#8



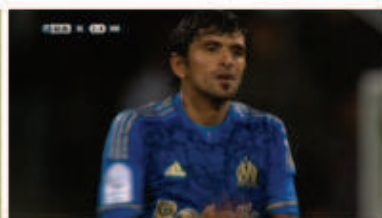
#9



#10



#11



#12



#13



#14



#15



#16



#17



#18



#19



#20



#21



#22



#23



#24



Après un plan large (fig. #1), un duel entre deux joueur est filmé de face avec la caméra de base par un plan rasant (fig. #2 à fig. #4). Le joueur en maillot blanc chute (fig. #4). Le réalisateur commute vers le plan large alors que l'arbitre donne un coup de sifflet et arrête le jeu (fig. #5 et fig. #6). Suit un plan serré de l'arbitre qui sort un carton jaune de sa poche (fig. #7), montre l'endroit de la faute (fig. #8 à fig. #10), puis appelle le joueur fautif (fig. #11). Commutation vers un plan serré du joueur fautif (fig. #12 à fig. #15). Le réalisateur reprend le plan serré précédent de l'arbitre (fig. #16) et celui-ci brandit un carton jaune (fig. #17 à fig. #19). Retour au plan serré du joueur fautif (fig. #20) qui apparaît désormais comme un joueur sanctionné. Un bandeau apparaît à l'antenne (fig. #22 à fig. #25) : « 8 – Lucho, Olympique de Marseille » avec un carton jaune. Le bandeau disparaît (fig. #26 et fig. #27) et un ralenti de la faute est lancé (fig. #28).

4.322 Le rôle de l'assistant-réalisateur dans la sécurisation de la captation du carton

(A.141) faute carton lucho_OMLOM2_222153-222158

```

1      % (1.3)      % (0.3) $ (1.4)  $# (0.6)
      8bl          %ceinture 7wh%
      ARB                      $sifflet$
      fig                      #1
2  REA      1'arbitre/€ (0.2) fabrice
      ca7          €panoramique 8bl-lucho vers ARB-->
3      (.)€#$ (0.3)
      ca7          ->€
      arb          $main à la poche-->
      fig          #2

```



#1

ARB : coup de sifflet

REA : « l'arbitre ! »



#2

ca7-D : panoramique du ballon à l'arbitre

ca2-ca8-D : plan victime

ca3-ca12-D : plan fautif

```

4  ASS      un carton
5      (0.2) #$
      arb          ->$sort carton de sa poche et appelle 8bl en sifflant-->
      fig          #3

```



#3

ca7-D : l'arbitre porte la main à sa poche

L'extrait A.14 débute à nouveau par une action sanctionnée d'une faute. Le joueur #8 bleu ceinture un adversaire au milieu du terrain alors que celui-ci court vers le but¹. L'arbitre arrête le jeu et siffle une faute en faveur de l'équipe jouant en blanc. En ligne 2, le réalisateur formule le plan de l'arbitre. Il adresse explicitement cette requête au cadreur du serré, demandant un plan de l'arbitre.

Le cadreur du serré ca7 opère un panoramique du fautif vers l'arbitre ; le plan de l'arbitre est stabilisé en ligne 3 (fig. #1) et donne à voir l'arbitre portant la main à sa poche (figure #2). Le dispositif catégoriel de la sanction est possible, les plans des trois figures étant couvertes et donc *disponibles* pour la commutation.

En ligne 4, l'assistant-réalisateur annonce un carton (« un carton »). Cette formulation est prospective car le carton n'a pas été encore attribué, ni même sorti de la poche de l'arbitre. L'assistant, qui perçoit le match depuis le bord du terrain, voit l'arbitre porter la main à sa poche. Il joue ici un rôle important dans l'organisation de l'activité, rôle qui n'avait pas été perçu jusqu'à maintenant. Lorsque la violence d'un choc n'est pas manifeste et lorsque le joueur victime de la faute ne reste pas au sol, la régie pourrait s'orienter vers les procédures ordinaires consécutives à un coup de sifflet. Un ralenti pourrait ainsi être lancé et risquer de faire manquer la scène du carton en temps-réel. Ici, la situation est équivoque et rien dans le déroulement de la scène n'engage la séquence vers l'attribution d'une sanction. Seuls les déplacements de l'arbitre peuvent orienter vers une telle compréhension mais ils ne sont rendus observables que par le plan large puis le plan serré de la caméra 7. La faute n'est pas particulièrement violente et ne projette pas de carton de façon évidente. La victime n'éprouve pas de douleur manifeste qui pourrait faire voir la faute comme valant carton. Sur le plan de la victime, on peut ainsi observer que le joueur est certes au sol mais qu'il ne rend manifeste aucune douleur. Il est assis et semble se plaindre auprès de l'arbitre (en ca2 et ca8, figures #2, #3 et #4, le joueur étant relevé par un coéquipier en #5). Le cadreur du serré, contrairement aux autres cas étudiés, ne s'oriente pas de lui-même vers la production d'un plan de l'arbitre typique des comptes rendus de carton. Pour le dire autrement, il n'a pas compris la faute comme valant carton ; il a reproduit l'ordre ordinaire de captation propre aux fautes sans

¹ Il convient de préciser que selon cette description, un déplacement est opéré quant à la catégorisation potentielle de la faute comme « geste antisportif ». Ici, on est dans une situation où le caractère antisportif du geste tient non pas à la témérité avec laquelle l'action est accomplie mais au fait qu'elle anéantit toute possibilité de poursuivre le jeu. Il s'agit d'une faute tactique et non pas d'une faute violente. D'un point de vue pratique cette distinction n'est cependant pas essentielle mais elle renforce la saillance de la question de l'intentionnalité de la faute en en faisant le critère fondamental de la sanction (puisque l'intégrité physique de la victime n'est pas en cause).

carton. C'est en ligne 3 que le cadreur du plan serré ca7 produit un panoramique vers l'arbitre, suite à la requête du réalisateur du tour précédent. Par la formulation de la requête, le réalisateur marque qu'il a pour sa part bien compris la situation comme une séquence de jugement. Rendre le plan de l'arbitre *disponible* lui permettra de percevoir au plus près cette scène.

Par cette pratique d'annonce anticipée du carton, l'assistant-réalisateur œuvre à une sécurisation du programme. Par sécurisation du programme, on entend les procédures visant à assurer la captation des phénomènes de jeu dans les conditions temporelles de leur déroulement et d'émergence. Étant positionné après un coup de sifflet, le geste de l'arbitre qui lève le bras pour attribuer un carton est un phénomène plus délicat à prévoir et à capter ; plus en tout cas qu'un but qui est doué des mêmes propriétés d'*account*. C'est la raison pour laquelle il doit être sécurisé par la verbalisation de façon à ce que le réalisateur le donne à voir en temps-réel. Lorsqu'il annonce le carton, l'assistant-réalisateur assure donc le programme contre le lancement précoce d'un ralenti et oriente l'ensemble de membres de la régie vers une scène de jugement et sa nécessaire captation en régime de direct. Pour cela, il faut que l'annonce du carton soit produite avant que le carton ne soit montré au joueur. L'*account* de l'assistant-réalisateur est prospectif, il est une anticipation d'une action à venir. La régie doit en effet toujours avoir un temps d'avance dans la captation afin de saisir les phénomènes dans leur émergence et non pas comme des résultats déjà là. L'assistant-réalisateur qui est au bord du terrain n'est pas soumis à la contrainte du cadre de la caméra (voir chapitre 3). Il perçoit la scène en vision directe et est le seul, avec les commentateurs, dans ce cas. Il peut donc voir ce que le dispositif de caméras ne donne pas à voir. Le rôle de l'assistant-réalisateur est donc d'anticiper les phénomènes au plus tôt, de façon à ce que les caméras produisent un panoramique vers le phénomène ou, d'attirer l'attention du réalisateur vers un phénomène non-perçu pour l'orienter vers une commutation¹. Sur le mur d'écrans, on perçoit qu'après le panoramique de ca7 vers l'arbitre, ce dernier a la main dans sa poche. On l'aperçoit en figure #2 (en ligne 3, mais ce n'est qu'en figure #3, en ligne 5, que la scène est réellement observable sur le mur, lorsque le cadreur a zoomé sur l'arbitre). L'assistant-réalisateur produit donc son *account* du carton avant que l'arbitre ait brandi le carton, au moment où il le saisit dans sa poche.

¹ L'assistant-réalisateur dispose à ce titre d'un statut particulier dans l'ordre verbal de l'interaction : il peut intervenir à tout moment dans la régie et ce même en chevauchement avec un tour initié par le réalisateur.

En ligne 4, lorsque l'assistant-réalisateur annonce le carton, l'antenne est encore sur le plan large. Devant l'imminence du carton, le réalisateur n'est pas en mesure de commuter vers un plan serré de la victime entre le plan le large et le plan de l'arbitre. Le dispositif catégoriel ne peut donc être que partiellement accompli en sautant le plan ordinairement produit de la victime, au profit d'un appariement « arbitre – fautif » unique. Ici, réaliser l'ensemble du dispositif de la sanction, ce serait prendre le risque de manquer la sanction. Deux dixièmes de secondes après le tour de l'assistant, on entraperçoit le carton sorti de sa poche par l'arbitre (l. 5). L'antenne est encore sur le large.

4.323 La perception des événements comme accomplissement conjoint : un cas problématique

(A.142) faute carton lucho_OMLOM2_222158-222218

```
6   REA    luch*#o hein://
    réa    (6*7)
    fig    #4
```



réa : (6*7)
ca7-A : l'arbitre sort un carton
jaune de sa poche

#4

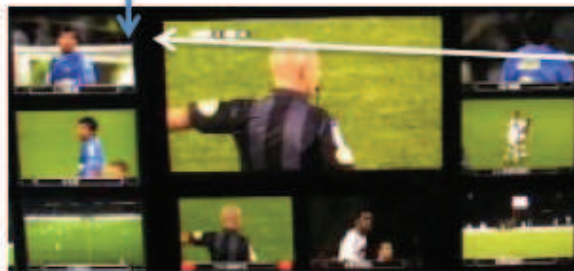
```
7   (0.4)$
    arb    ->$se retourne vers 7wh et pointe bras vers lui-->
8   REA    LUCHO CHEM/$N#=#
    arb    ->$pointe 7wh-->
    ca2    Npanoramique 7wh-grenier vers 8bl-lucho-->
    fig    #5
9   ASS    =ouais: le huit bleu=
10  SCR    =°j[aune pourN# lucho:°]
11  LSM5    [èr cinq N# pour la] faute
    ca2    ->N
    fig    #6
```



#5

ca7-A : l'arbitre tend le bras vers le joueur victime/l'endroit de la faute

REA : « Lucho Chem ! » (ca2)



#6

ca2-D : panoramique victime à fautif (Lucho)

```

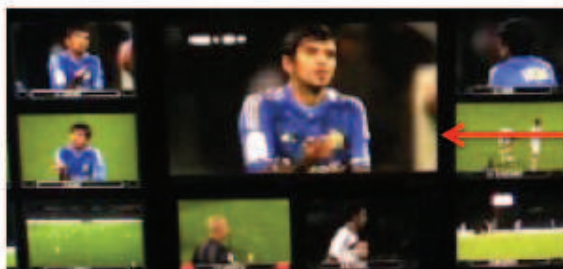
12      (.)$(0.7)
arb      ->$appelle du bras 8bl-->
13  LSM6  et# une superbe séquence su*#r le six:\=
réa      (7*2)
fig      #7      #8
14  REA    =attends
15      (0.5)
16  ASS    il va lui me[ttre]
17  REA    [non ] la faute sur//$
arb      ->$

```



#7

ca7-A : l'arbitre fait signe de venir au fautif (Lucho)



#8

réa : (7*2)
ca2-A : Lucho face caméra avance vers l'arbitre et le regarde

```

18      (0.3)
19  LSM5  cinq=
20  LSMc  =[cinq ]
21  TRU    [(eh:)](.) syn*#thé ou [pas//]
22  REA    [ ATTEN$:DS// (.) il l'a pas mis
    réa          (2*7)
    arb          $brandit carton jaune-->
    fig          #9
23      (0.7)
24  REA    la douze j'arrive
25      (0.8)#$ (0.5) *# (.)
    arb      ->$
    réa      (7*2)
    fig      #10      #11

```



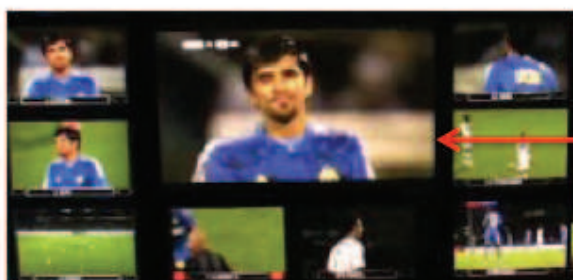
#9

réa : (2*7)
ca7-A : plan de l'arbitre



#10

ca7-A : l'arbitre brandit le
carton jaune



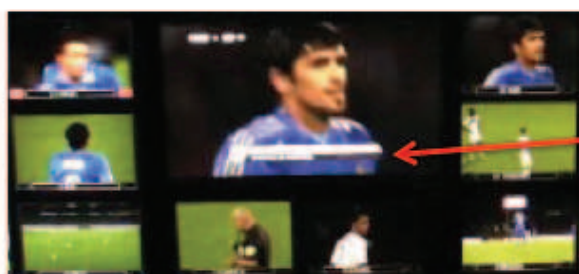
#11

réa : (7*2)
ca2-A : plan de Lucho


```

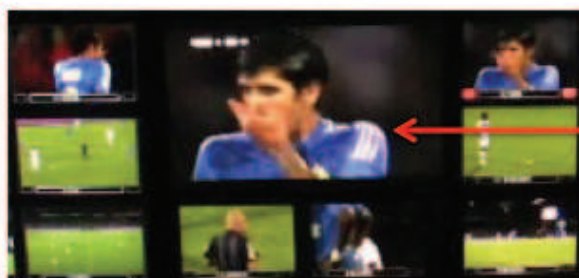
26 REA synthé
27 (0.9)@(.)*#(1.2)
tru @synthétiseur carton 8bl ON-->
réa (2*12)
fig #12
28 REA èr quoi//
29 (0.6)
30 LSM5 cin:q
31 (0.2)
32 REA enlève/
33 (0.2)@#(0.3)
tru ->@synthétiseur OFF
fig #13
34 REA top cinq
35 (0.3)@
tru (12@R5)

```



#12

TRU : synthétiseur carton
jaune Lucho



#13

TRU : enlève synthétiseur
carton jaune Lucho

En ligne 6, le réalisateur commute enfin vers le plan serré de l'arbitre (ca7) et rend observable l'arbitre se saisissant du carton (fig. #4). Le geste de l'arbitre qui prend le carton dans sa poche est alors visible à l'antenne. L'orientation de la scène vers l'attribution d'une sanction est désormais non-équivoque : l'arbitre attribue un carton jaune avant que le jeu ne reprenne.

Après cette commutation, le réalisateur se projette vers le plan suivant. En ligne 6, il produit une requête portant sur le nom du joueur qui sera sanctionné (Lucho, « lucho hein:// », l. 6). Par là, il cherche à s'assurer de l'identité du fautif (qui sera donc également le joueur averti). Le plan de l'arbitre qui sort un carton projette un dispositif catégoriel de la sanction : le plan qui suivra sera investi de la catégorie du fautif par l'effet de montage. Il convient donc

que l'affiliation du joueur filmé avec la catégorie fautif soit valide du point de vue du jeu car, pour le spectateur, c'est celle qui prévaudra au moment où le plan passera à l'antenne¹.

Pas de réponse de l'assistant. Mais cela n'empêche pas le réalisateur de formuler le plan de Lucho en ligne 8 (« LUCHO CHEM/ ») comme instruction de cadrage. Cette orientation vers Lucho comme joueur averti est à lier au travail des cadreur ; ceux-ci donnent en effet une indication univoque sur le joueur fautif au moment où il formule sa requête (figure #4, les caméras 3 et 12 sont centrées sur Lucho depuis le coup de sifflet, voir figure #2). Aucun autre joueur de l'équipe en maillot bleu n'est filmé en plan serré après le coup de sifflet. Au moment où le réalisateur lui adresse cette instruction, Chem, le cadreur de la caméra 2, propose un plan de la victime au sol (et donc un joueur de l'équipe blanche). En ligne 9, l'assistant répond (avec du retard) à la requête du réalisateur portant sur l'identité du joueur sanctionné. Il valide l'orientation du réalisateur vers Lucho par la mention de son numéro et de sa couleur de maillot, selon les procédures ordinaires de compte-rendu des identités (« ouais: le huit bleu », l. 9). Cette validation est séquentiellement suivie de son inscription dans le compte-rendu du match par la scripte. Or, comme on l'a vu les annonces de la scripte n'ont ordinairement pas la même valeur que celles de l'assistant-réalisateur. Si les annonces de l'assistant sont prospectives et sécurisent la captation d'un phénomène en direct, celles de la scripte sont ordinairement rétrospectives : elles érigent un phénomène en fait du jeu pour le programme et instruit son inscription dans le script du match.

Mais le carton n'a toujours pas été brandi. Le joueur fautif n'a toujours pas été effectivement averti et l'arbitre est encore à l'antenne. Il appelle le fautif (l. 5) et, en ligne 7 à 11, pointe le lieu où a été commise la faute, là où se trouve toujours la victime au sol (#7wh). Des lignes 8 à 11, l'opérateur de la caméra 2 produit un panoramique vers le joueur #8bl Lucho (fig. #5 à #6). Il accomplit ainsi l'instruction du réalisateur et rend *disponible* le plan requis : Lucho est filmé face caméra du niveau du terrain.

En ligne 11, l'opérateur LSM5 formule une première annonce de ralenti du type « numéro de machine + phénomène » portant sur la faute qui vient d'être commise. Cette annonce de ralenti a un statut assez différent de toutes les annonces qu'on a vues jusqu'ici. En effet, le ralenti est annoncé après une attente relativement longue, ce qui atteste rétrospectivement que les opérateurs ont la compréhension initiale de la séquence comme prioritairement tournée vers le direct. L'annonce de ralenti est consécutive aux tours des

¹ On retrouve un problème pratique d'affiliation à une catégorie aperçu lors de la séquence A.11.

lignes 9 et 10, de l'assistant-réalisateur et de la scripte. Il découle d'une compréhension (erronée) de ces tours comme des *accounts* d'un carton qui a déjà été donné (et non pas d'un carton qui va être donné). Ceci impliquerait que l'antenne soit disponible pour l'insertion d'un ralenti. L'annonce de LSM5 initie une deuxième annonce, celle de LSM6, produite avec un évaluatif de sa séquence¹. L'annonce de LSM5 lui apparaît alors comme une accréditation de la disponibilité du segment pour un ralenti. Mais, dans le même temps, le carton n'a toujours pas été brandi : en lignes 12 et 13, l'arbitre appelle Lucho par un geste du bras et lui demande de se rapprocher. Lucho se montre circonspect face au jugement de l'arbitre et paraît se plaindre par un geste des mains (fig. #7). Par une commutation (7*2, l. 13), le réalisateur monte cette séquence en champ contre-champ isolant l'arbitre et le fautif au sein de plan serrés consécutifs (fig. #7 et #8). C'est là une manière ordinaire de rendre compte d'une conversation entre deux protagonistes à la télévision (Broth, 2002 ; 2008b).

Le réalisateur met en attente ces annonces : « attends » (l. 14). En ligne 16, l'arbitre n'a toujours pas brandi le carton et l'assistant-réalisateur formule un compte-rendu prospectif « il va lui mettre » : cela marque un traitement des tours des opérateurs-ralentis et apparaît comme une reformulation de l'injonction à l'attente. C'est aussi une répétition, sur un mode plus explicite, de son précédent tour de la ligne 4, lequel prêtait à confusion (d'autant plus qu'il avait été suivi d'un *account* de la scripte). Par cette formulation prospective, il remet la régie dans le bon sens vis-à-vis de la scène dont elle rend compte.

En ligne suivante, le tour du réalisateur se décompose en deux TCU : « non la faute sur », l. 13). Dans la première TCU (« non »), il répond à LSM6 et refuse son annonce de ralenti portant sur une séquence non-attendant au coup de sifflet précédent. Dans la deuxième (« la faute sur »), il spécifie l'objet du ralenti souhaité (c'est-à-dire la séquence de jeu attendant au coup de sifflet) et formule une requête quant au numéro de machine. Ordinairement, lors d'un lancement de ralenti avec mise en attente initiale, ce type de requête a valeur d'ouverture de la fenêtre de lancement de ralenti et projette donc les annonces de machine. En ligne 19 et 20 LSM5 et le chef-ralenti formulent une annonce en réponse à la requête.

D'un point de vue séquentiel, on se retrouve donc dans la situation suivante :

¹ Cela peut être perçu comme une annonce du même type que la précédente (*n*+phénomène) mais portant sur un phénomène alternatif et donc non-contigu. L'annonce d'un ralenti non-contigu requiert alors la production d'une évaluation pour prétendre à un passage.

- La paire « arbitre – fautif » a été accomplie (plan de l'arbitre entre lignes 6 et 13 ; plan du fautif depuis la ligne 13). Un plan serré est *actualisé*.
- La scripte a produit un *account* du carton (l. 10).
- Le réalisateur a formulé (ce qui apparaît comme) une requête de ralenti (l. 17).
- Un numéro de machine de ralenti a été annoncé par le chef-ralenti (l. 20, valeur de sélection) et par un opérateur-ralenti (l. 19, valeur de calage).

Qu'observe-t-on ici ? Tout simplement qu'il s'agit d'un schéma séquentiel comparable à celui projetant un lancement de ralenti avec retardement. Du point de vue d'un participant focalisé sur cet ordre plutôt que sur ce qui advient sur le terrain, la fenêtre de ralenti paraît ouverte et le ralenti prêt à être lancé. Pourtant, le carton n'a pas été donné. Au sein du jeu, il n'a toujours pas été brandi par l'arbitre engagé dans une conversation avec le joueur. Au sein du programme, le synthétiseur attribuant le carton à un joueur n'a pas été ordonné ni lancé.

Le tour suivant du truquiste est assez exceptionnel car il marque le problème que pose une telle orientation séquentielle. Le truquiste, qui n'a d'ordinaire aucun droit à la parole publique, formule une question fermée, préfacée d'une interjection : « eh: (.) synthé ou pas// » (l. 21). Par là, il met en lumière le caractère désordonné de la suite séquentielle dans laquelle les participants sont engagés. Il met en cause le fait que les différentes phases du lancement de ralenti différé ont été accomplies, hormis l'attribution du carton à l'antenne par le synthétiseur (lequel est positionné de façon systématique avant le ralenti). Il produit donc un rappel du fait que, du point de vue du programme, aucun carton n'a été donné (ce qui n'engage pas l'accomplissement par l'arbitre de cette attribution). Aucun ordre de synthétiseur n'a été produit par le réalisateur et le truquiste n'a pas lancé le synthétiseur. Le truquiste se retrouve donc dans une position d'incompréhension : alors qu'il est prêt à lancer le synthétiseur, il comprend que c'est un lancement de ralenti vers lequel s'oriente le réalisateur. L'anticipation d'un ordre de lancement lui pose un problème pratique dans la mise en ordre de sa propre activité, désordre qui affecterait la cohérence de la séquence à l'antenne et, donc, la compréhension du téléspectateur.

Mais l'arbitre n'a toujours pas levé le carton. Le réalisateur formule une injonction à l'attente à l'adresse du truquiste, avant que celui-ci ait terminé son tour. Elle vise autant le passage de synthétiseur que le lancement de ralenti. Dans la seconde partie du tour, il produit un *account* de la situation de jeu et met en avant le fait que l'arbitre n'a toujours pas attribué la sanction : (« ATTENDS// il l'a pas mis », l. 22). Cette injonction valide rétrospectivement que ce que le truquiste a perçu comme un oubli du réalisateur ou comme un manque (celui de

donner l'ordre de synthé du carton) est en fait l'ordre correct de l'activité. C'est notamment la requête de ralenti, positionnée avant l'ordre de synthé, qui a posé problème au truquiste dans sa gestion de la séquence car celle-ci projette ordinairement un ordre de lancement.

Au moment où le réalisateur débute son tour, l'arbitre brandit enfin le carton jusqu'à la ligne 25. L'arbitre est alors visible en plan serré à l'antenne (ca7, fig. #9). Il n'a pas encore terminé son geste que le réalisateur projette le plan suivant (« la douze j'arrive ») de façon à produire un plan du joueur sanctionné comme support au synthétiseur par la caméra 12, lequel plan a été requis dès la ligne 8. Le geste de l'arbitre parvient à complétion, il tend à bout de bras (fig. #10) et le réalisateur commute vers le plan du joueur sanctionné (ca7 à ca12, fig. #11, l. 25).

Le carton est donné, le geste est filmé en direct, le plan de face du joueur sanctionné est à l'antenne : le réalisateur donne l'ordre de lancement du synthétiseur (l. 26), accompli par le truquiste en ligne 27 (fig. 12)¹. Toutes les opérations de direct ayant été menées, le réalisateur s'oriente vers la séquence de ralenti à venir par la requête « èr quoi// ». Elle appelle moins un renouvellement de la réponse déjà donné plus tôt (lorsque LSM5 a été sélectionné) qu'elle n'ouvre de façon explicite la fenêtre de lancement de ralentis. LSM5 s'annonce (l. 30), le réalisateur ordonne la fin de l'affichage du synthétiseur (l. 32) et le lancement du ralenti de la faute est enfin ordonné en ligne 35.

4.324 Remarques conclusives

On observe dans cet extrait des modalités de mise en attente qui ont un statut assez différent de ce qui a été envisagé dans les séquences précédentes. En effet, les mises en attente qu'on a observées jusqu'à maintenant sont des mises en attentes initiales. Elles sont positionnées après une annonce de ralenti attenante à un coup de sifflet. C'est le cas lorsque les opérateurs-ralentis n'ont pas perçu que la priorité est donnée aux opérations de cadrage afin de rendre compte du carton jaune.

Ici, les opérateurs ont perçu cela, ils ont compris la dynamique de la séquence. Le réalisateur a formulé le plan de l'arbitre en ouverture et a ainsi annihilé les annonces des

¹ À noter la commutation de la ligne 27, imperceptible à première vue, le réalisateur change de plan de manière à garder Lucho face-caméra et joue sur la symétrie du dispositif de caméras (cf. plan de caméras l.223)

ralentis. La « course aux ralentis » n'est pas engagée. Alors comment comprendre ces retards ? Pourquoi de nouvelles injonctions à l'attente sont-elles nécessaires ?

Lorsqu'ils voient le match, les membres de la régie en produisent des *accounts* verbaux. L'orientation de ces *accounts* varie ordinairement selon le statut des membres qui les produisent. Ceux de l'assistant-réalisateur sont ordinairement prospectifs car ils visent à assurer la captation du déroulement d'un phénomène en régime de direct. Ceux de la scripte sont généralement rétrospectifs, ces mêmes phénomènes étant ainsi enregistrés dans le script comme des résultats comptables. La compréhension de la portée de ces différents *accounts* ne pose généralement pas problème. Quelle que soit cette compréhension, ces *accounts* constituent des appuis dans la poursuite de l'activité de chacun des membres de la régie. Il s'agit de procédures qui permettent de garantir la bonne conduite du programme, de préserver la captation des phénomènes en direct et d'insérer les actions à venir dans un ordre déjà-là.

Cette omniprésence des *accounts* et la connaissance de sens commun de l'ordre séquentiel de la régie font de la succession des tours une ressource pour l'accomplissement de l'activité des participants. Cela leur permet notamment d'identifier les moments saillants pour prendre la parole et participer à leur tour de la constitution de cet ordre. L'ordre séquentiel de la régie n'est donc pas seulement une production des participants ; il s'agit également une ressource pour la compréhension du déroulement de l'action sur le terrain depuis un environnement complexe caractérisé par une profusion des sources visuelles et sonores.

Pour le dire autrement, la perception du match des participants de la régie prend appui sur l'ordre séquentiel de la régie et, donc, sur une perception auditive des tours de parole et de leur succession. Pour eux, voir le match est une activité langagière, c'est entendre et écouter ses collègues effectuer leurs tâches de manière ordonnée¹.

Ici, les tours des opérateurs-ralentis et du truquiste rendent observable une compréhension biaisée de la séquence d'activité. Ils agissent comme si le carton avait été donné alors qu'à aucun moment, ce geste n'a eu lieu. Il y a donc un hiatus entre l'ordre du match tel qu'il se joue en régie et l'ordre du match tel qu'il se déroule sur le terrain. Leur perception du match leur fait voir un carton qui n'a pas encore été attribué. Cet extrait, en tant que cas problématique, apporte un éclairage singulier sur la dimension ordonnée de la

¹ Une enquête sur les manières dont les publics télévisuels des rencontres sportives pourrait rendre observables des mécanismes de perception auditive du match comme travail conjoint de production et d'écoute d'*accounts* (voir Calbo, 1999).

perception du match depuis la régie. Voir le match dans le car, ce n'est pas seulement le voir à travers des écrans : c'est, et peut-être plus essentiellement, écouter les autres participants à travers des enceintes.

4.33 « Passer à travers » : manquer un carton comme problème organisationnel

Afin d'appuyer la dimension normative de la diffusion du carton dans les conditions temporelles de son déploiement, je voudrais maintenant étudier un extrait problématique lors duquel un carton est manqué en direct, dissimulé par le passage d'un ralenti.

4.331 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne

(A.15) carton beria_LOSCOL_3538-3603





#7



#8



#9



#10



#11



#12



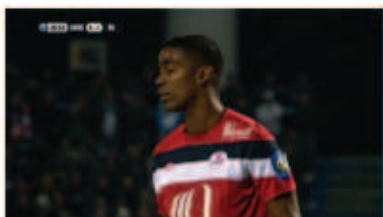
#13



#14



#15



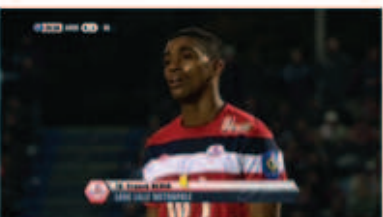
#16



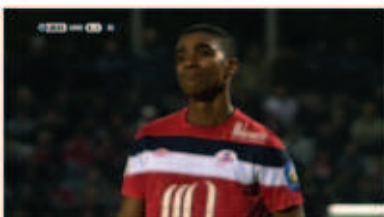
#17



#18



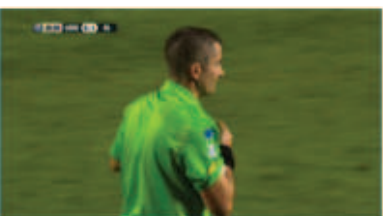
#19



#20



#21



#22



#23



#24



Le jeu se déroule sur le plan large et deux joueurs sont au duel (fig. #1 et fig. #2). Les joueurs se rapprochent de la caméra de base et le réalisateur commute vers cette caméra qui donne à voir le déroulement du duel en plan serré et rasant (fig. #5). Le ballon sort en touche et le réalisateur repasse sur le plan large (fig. #6). L'arbitre donne alors un coup de sifflet et déclare ainsi le duel fautif. Le réalisateur commute vers le fautif en plan serré (fig. #7). Et un ralenti du duel est lancé (fig. #8 à fig. #11). En figure 11, l'antenne revient sur le direct et montre l'arbitre filmé en plan serré (fig. #11 à fig. #14). Le réalisateur commute vers un plan serré du joueur qui a commis la faute (fig. #15 à fig. #21). Un synthétiseur « Franck Beria, Lille OSC, carton jaune » est affiché de la figure #17 à #19. Le plan suivant (fig. #22 à #24) est un plan serré de l'arbitre qui semble ranger un carton dans sa poche. Le jeu reprend sur le plan large (fig. #25 et #26).

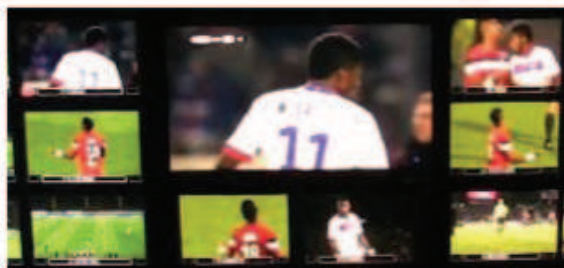
4.332 L'orientation conjointe vers la course aux ralentis

(A.151) carton beria_LOSCOL_213739-213744

```

1      $(0.7)
   ARB  $sifflet-->
2  LSM6  è[r six]*$
3  REA    [duel/]*$
   réa    (6*2)
   ARB    ->$
4      (0.2)
5  REA    top six=
6  ASS    =carton@@# Edix-huit rouge=
   tru    (2@R6)
   ca7    @panoramique de 18ro à arbitre->
   fig    #1

```



#1

tru : (2@R6)
lancement du ralenti
l'arbitre n'est visible sur aucun
des plans

```

7   REA      =a@#ttends l'arbitre
    ca7      ->@ "plan" arbitre donnant le carton->
    fig      #2
8   (0.2) #
    fig      #3
9   REA      (°attends\ merde\°)

```



R6 à l'antenne

ca7 : ARB brandit le carton

#2



détail ca7



R6 à l'antenne

ca7 : ARB brandit le carton

#3



détail ca7

L'extrait A.151 débute de façon ordinaire par le coup de sifflet de l'arbitre arrêtant le jeu pour faute (l. 1). LSM6 annonce un ralenti que le réalisateur sollicite en chevauchement, signe de leur orientation commune vers le passage du ralenti de l'action sifflée (l. 2-3). La production d'une requête par le réalisateur en ligne 3 témoigne en outre de l'effet d'attente

d'une annonce de ralenti : l'annonce de la ligne 2 peut être considérée comme tardive. Le réalisateur commute vers le plan de la caméra 2 donnant à voir le fautif à la fin du tour (fig. #1). En ligne 5, il ordonne le lancement du ralenti et projette un usage du plan du fautif comme plan de coupe. Jusqu'ici, on retrouve le modèle classique de lancement de ralenti qui a été observé au chapitre 3. Toutes les procédures routinières caractéristiques d'un lancement de ralenti selon la modalité de la course aux ralentis ont été produites d'une façon séquentiellement ordonnée. :

- Le coup de sifflet de l'arbitre ouvre la fenêtre de lancement (l. 1) ;
- Il initie une annonce de ralenti (l. 2) ;
- L'annonce est sélectionnée et ordonnée pour lancement en vertu de sa position (l. 5).

La suite de la séquence rend problématique cette orientation initiale vers un lancement sous la modalité de la course aux ralentis.

Immédiatement après l'ordre de lancement du réalisateur, l'assistant-réalisateur annonce un carton pour le joueur fautif (« carton dix-huit rouge », l. 6). Ce type d'annonce est typique de son rôle dans la sécurisation de la captation du carton. Contrairement aux cas précédemment étudiés, elle est ici placée après un lancement de ralenti ; et c'est au début du tour que le ralenti est effectivement lancé à l'antenne par le truquiste. Le programme passe alors en régime de ralenti et produit un effet-tunnel qui empêche de voir ce qui se déroule en temps-réel sur le terrain.

En prêtant attention au mur d'écrans au moment précis du lancement du ralenti, on remarque que l'arbitre n'apparaît sur aucun des plans serrés du dispositif. Cela signifie d'abord qu'au moment où la faute est sifflée, le cadreur du plan serré (ca7) ne s'oriente pas vers une scène d'attribution de sanction. Il ne produit donc pas un plan qui permettrait d'en rendre compte par le dispositif catégoriel accompli ordinairement. Il n'a pas vu la faute comme susceptible d'être sanctionnée par un carton. Une telle compréhension de l'action par le cadreur de la caméra 7 a une implication directe sur l'organisation de l'activité : les mouvements de l'arbitre ne sont visibles sur aucun des écrans du mur si ce n'est sur le plan large (ca6). Le réalisateur n'a donc accès qu'au plan large pour voir si l'arbitre va sortir un carton (c'est-à-dire pas un plan qui donne le détail de l'action d'un individu isolé). Il doit donc se reposer lui-même sur sa propre compréhension de la faute au moment où elle est commise. Son orientation vers un ralenti contigu au coup de sifflet témoigne ainsi d'un jugement en

action sur la faute. De ce point de vue, réalisateur, cadreur et opérateur-ralenti perçoivent conjointement cette faute comme bénigne et non sanctionnable par un carton.

Au moment où l'assistant-réalisateur commence son annonce de carton, l'opérateur du plan serré axial (ca7) débute un panoramique du joueur fautif vers l'arbitre. Le temps que ce panoramique soit produit et stabilisé, ce n'est qu'après le tour de l'assistant, en ligne 7, que l'arbitre apparaît sur l'écran. Il brandit déjà un carton jaune. Le ralenti est lancé à l'antenne.

Le tour du réalisateur de la ligne 7 « attends l'arbitre » est donc caduque, de même que sa répétition en ligne 9. Il suit son ordre de lancement de la ligne 5 et l'accomplissement de cet ordre par le truquiste, la séquence de ralenti se déroule à l'antenne. Le plan de l'arbitre ne peut être pris sans changer de régime temporel et remettre en cause la cohérence du programme. La caméra 7 rend alors disponible un plan de l'arbitre le bras tendu, un carton jaune à la main (détail fig. #2 et fig. #3). Le carton jaune est donné et il n'a pas été montré en direct.

4.333 L'effet-tunnel du ralenti : l'usage du synthétiseur comme réparation

(A.152) carton beria_LOSCOL_213744-213806

```

10  (0.6)
11  SCR   à beria=
12  LSM7  =èr sept=
13  REA   =s$#ors$#@
    arb   $,,,,$met le carton jaune dans sa poche
    ca7    ->@"plan" arbitre->>
    fig    #4  #5
14      (0.5)@ (0.8)# (0.4)
    tru    (R6@7)
    fig    #6
  
```



REA : « sors ! »

R6 à l'antenne

ca7 : ARB baisse le bras

#4



R6 à l'antenne

ca7 : ARB baisse le bras, le carton est désormais invisible

#5



Fin du déroulement du volet, fin du tunnel de ralenti
ca7 : plan ARB à l'antenne

#6


```

15 REA   beria (.) carton jaune
16       (1.7)*(0.2)
      réa   (7*8)
17 REA   synthé
18       (1.2)@#(2.3)
      tru   @synthé "carton jaune 18re"
      fig   #7
19 REA   bouge pas la sept reste/
20       (1.5)*#(3.8)*
      réa   (8*7) (7*6)
      fig   #8

```



#7

ca8 : synthé carton jaune Beria



#8

```

21 REA   oh je pensais pas qu'il allait mettre un jaune
22       c'est pour moi hein\
23       (1.3)
24 REA   on est passé à travers

```

La scripte produit un *account* du carton jaune et l'attribue au joueur sanctionné : « à béria » (l. 11). Elle l'élève ainsi en tant qu'événement déjà-là, tangible et préhensible par les autres membres du car. En ligne 12, l'action de jeu se déroulant au sein du ralenti touche à sa fin (la faute est sifflée) et le phénomène (le geste fautif) a été rendu observable à l'antenne. L'opérateur LSM7 propose un doublage du ralenti. Le réalisateur ne traite pas l'annonce et ordonne la sortie du ralenti par le directif « sors » adressé au truquiste (l. 13). C'est précisément au moment où le réalisateur formule son ordre de sortie que l'arbitre amorce l'abaissement de son bras et range le carton jaune dans sa poche (fig. #4 et #5).

Le truquiste accomplit l'ordre et sort du ralenti en ligne 14. Il revient au direct et redonne la commande au réalisateur, une demi-seconde après la fin de l'ordre. En raison du temps de déroulement du volet, ce n'est que 0.8 secondes après la sortie du ralenti que le plan

de direct de la caméra 7 focalisée sur l'arbitre est rendu visible au spectateur (fig. #6). L'arbitre s'oriente alors vers la reprise du jeu et tend le bras vers le sol pour indiquer l'endroit du coup franc. Son carton est rangé. Les gestes qu'il accomplit ne sont plus orientés vers la sanction individuelle infligée au joueur fautif de l'action précédente. Le téléspectateur n'est pas en mesure d'avoir compris qu'un carton a été donné.

Le geste de l'arbitre brandissant le carton jaune a été manqué et il faut néanmoins rendre intelligible cette sanction au public. En ligne 15, le réalisateur reprend l'attribution de la sanction de la scripte et formule successivement le nom du joueur averti et la sanction (« Beria (.) carton jaune »). Ce tour annonce un synthétiseur qui rend compte pour le public de l'attribution de la sanction. Il projette donc d'une part un plan du joueur sanctionné (Beria) et peut donc être compris comme une requête de cadrage ou de stabilisation à l'adresse du cadreur de la caméra 8. Et d'autre part, il apparaît comme une requête de préparation d'un bandeau, comme *account* de l'avertissement.

En ligne 16, le réalisateur commute vers le plan serré de face du fautif sanctionné (ca8). Cette commutation est organisée en paire avec l'ordre de lancement du synthétiseur en ligne suivante. Il est lancé à l'antenne par le truquiste en ligne 18 (fig. #7). Le réalisateur produit alors une requête de stabilisation à l'attention de la caméra 7 : « bouge pas la sept reste/ » (l. 19). Le plan de l'arbitre stabilisé lui permet de prendre le plan en ligne 20. Celui-ci, visible en figure #8, fait le geste caractéristique de reprise du jeu. Le réalisateur accomplit ainsi un appariement « arbitre – joueur sanctionné » sous une nouvelle forme. Ordinairement ce dispositif catégoriel de la sanction est produit en entrée de ralenti comme prélude à son lancement. Ici, il est reconduit en sortie de ralenti et son statut est modifié. Ces plans serrés n'ont plus pour but de rendre compte de l'attribution d'une sanction comme une action en train de se faire. Ils ne servent pas non de plans de coupe pour introduire une séquence enregistrée. Ils ont pour unique valeur de donner à voir des acteurs et leur appartenance catégorielle au sein d'un cours d'action passé et non-vu. Le couple synthétiseur et dispositif de sanction en sortie de ralenti apparaît ainsi comme une manière de corriger ce manque et de rendre intelligible la sanction au téléspectateur. Mais elle n'est alors visible que comme résultat et non pas comme accomplissement.

Le jeu peut reprendre et le réalisateur repasse sur le plan large (7*6, l. 20). Immédiatement après le passage au plan large, le réalisateur produit un compte-rendu rétrospectif à propos de la séquence d'activité (l. 21-23) : « oh je pensais pas qu'il allait mettre un jaune c'est pour moi hein\ (1.3) on est passé à travers ». Il endosse ainsi la

responsabilité de l'erreur consistant à « passer à travers », c'est-à-dire à produire un effet de dissimulation de l'attribution de la sanction suite à un lancement de ralenti. La régie a ainsi fait manquer au téléspectateur un événement essentiel à la compréhension du jeu en direct par la diffusion du ralenti.

4.334 Remarques conclusives

Par son caractère problématique, l'extrait A.15 permet de mettre en lumière le caractère normé, attendu et organisé du compte-rendu de la sanction en régime de direct. On peut retirer de son analyse un ensemble d'enseignements :

- Si, en fin d'extrait, le réalisateur endosse la responsabilité de cette erreur en tant que dépositaire de l'ordre de la régie, l'analyse permet cependant de montrer que *« passer au travers » est un accomplissement conjoint*. On peut en effet retracer pas à pas le cours de cette erreur et voir comment les membres ont tous vu la même chose et se sont tous orientés vers un ralenti plutôt que vers le dispositif catégoriel de la sanction.
- Il est possible de *produire une réparation de ce manque* en reconduisant le dispositif catégoriel en sortie de ralenti. Mais le dispositif n'est alors que le compte-rendu d'un résultat et non d'une action en train de se faire.
- Du point de vue du téléspectateur, le *ralenti a vu sa valeur modifiée par la dissimulation de la scène du carton*. On pensait voir une faute ordinaire et voilà qu'à la fin du ralenti, on comprend qu'il s'agissait d'une faute qui valait avertissement. Le carton jaune attribué par le synthétiseur reconfigure la compréhension qu'on se faisait de la faute et, pourtant, on ne reverra pas cette faute à nouveau. Le temps du ralenti est passé. On aura certes vu un ralenti, celui de la faute, mais on n'aura pas vu le ralenti de la faute telle qu'elle a été jugée par l'arbitre.

4. 4 Notes conclusives

Dans ce chapitre, j'ai fait le pari de traiter des séquences longues dans leur continuité. Un tel choix répond à une volonté de rendre compte de l'administration d'une sanction dans les conditions temporelles de son émergence. Par la série de cas dont il a proposé l'analyse, ce chapitre a permis de faire valoir les efforts combinés des membres pour préserver l'intégrité temporelle et le caractère scénique du carton. « Rester sur le direct », c'est-à-dire maintenir l'antenne en régime de direct, apparaît comme un accomplissement contingent soumis à des contraintes temporelles et cognitives fortes. Il ne s'agit pas juste ici d'affirmer que filmer une action relève d'un accomplissement collaboratif. Rester en direct à la suite d'un arrêt du jeu, maintenir la captation en temps-réel plutôt que de passer à un ralenti constitue une action en tant que telle : elle requiert la mise en œuvre conjointe de compétences de perception et de jugement. Ces compétences sont rendues observables à travers les tâches opérées par les participants et par les comptes rendus qu'ils fournissent en situation.

Les cas de retardement présentent un renversement de la structure séquentielle de lancement du ralenti ordinairement à l'œuvre suite à un coup de sifflet de l'arbitre. Dans les cas analysés précédemment, ce coup de sifflet, clairement audible depuis la régie, initie la préparation et l'annonce du ralenti sans qu'une requête du réalisateur ne soit formulée. L'espace sonore attendant au coup de sifflet est immédiatement occupé par le tour d'un opérateur formulant une annonce de ralenti. Ce dispositif permet de gagner en vitesse, de compresser le temps de lancement au plus proche de la fin du jeu afin de reprendre le direct avec la reprise du jeu.

Ici la situation est différente. Le coup de sifflet de l'arbitre est immédiatement suivi d'une requête du réalisateur adressée aux cadreurs. En *formulant le plan* de l'arbitre, le tour initial du réalisateur n'explicite pas simplement une instruction à destination des cadreurs pour un plan ordinairement produit par ces derniers sans requête préalable. Il rend publiquement accessible aux autres membres de la régie, et en particulier aux opérateurs-ralents, l'orientation du dispositif vers le « régime de direct ». Les opérateurs sont mis en attente et retenus jusqu'à que soit établi le *moment opportun* pour lancer les ralents. Celui-ci apparaît ainsi comme le produit des interactions des membres et de leur attention conjointe et continue portée à la scène qui se déroulent derrière leurs écrans.

Trois éléments ressortent de l'analyse séquentielle de cette pratique de mise en attente :

- Les cadres et le réalisateur s'orientent conjointement vers la captation de la scène d'attribution de sanction par la production collaborative d'un dispositif catégoriel de la sanction.
- Le système d'annonces inhérent au lancement des ralenti à l'antenne se trouve reconfiguré par cette priorité accordée au direct. Les annonces de ralenti ne sont pas traitées par le réalisateur. Lorsqu'elles sont répétées, le réalisateur met en attente ces annonces pour les solliciter par une requête ultérieure, une fois la scène de la sanction accomplie en direct.
- Lorsque les ralenti sont mis en attente, le travail de sélection des ralenti échoit au chef-ralenti. Le modèle de l'auto-sélection caractéristique de la course aux ralenti ne vaut plus.

5. Conclusion

What I am proposing here is an enterprise that is part and parcel of the study of the socio-logic of cultural forms and practices, particularly of communicative practices: an analytic socio-logic of knowledge. This approach is indebted in different ways, to the ethnomethodological perspective and to aspects of the semiotic program. However, it remains in need of sustained empirical-analytic investigation, at least in the area of visual narratives. I believe that this will prove very rich indeed, in diverse ways, for our understanding not only of film, but of accounting and communicative practices and of the informal logic of our culture. It is, after all, this culture that constitutes the interpretive nexus collocating filmmaker, film text, and film-viewer.

L. Jayyusi (1988 : 292)

Concevant le programme télévisé comme un *account* de la réalité (Garfinkel, 2007), ce travail de thèse a constitué une analyse empirique des pratiques par lesquelles les équipes de télévision produisent la diffusion d'un match de football en direct. En resituant le programme dans son environnement de production et en adoptant la perspective des membres, j'ai traité du mouvement réflexif unissant l'accomplissement du match de football par les joueurs, les arbitres et le public, et l'accomplissement de sa mise en visibilité filmique par les membres des équipes de télévision. La réalisation en direct apparaît ainsi comme un ensemble d'activités incarnées de perception, de filmage et de montage par lesquelles les équipes de télévision se coordonnent à l'événement en train de se faire pour le rendre intelligible aux téléspectateurs.

Par une analyse multimodale de l'action, cette enquête sur les pratiques de réalisation traite de façon réflexive et simultanée les procédures de filmage et de montage en régie et les scènes qu'elles rendent intelligibles par l'image et leur mise en séquence. Attentive aux détails de ces activités réflexivement mêlées et à leur déploiement temporel, cette enquête

prétend fournir une approche nouvelle des événements filmés en direct en adoptant une conception émergentiste caractéristique de l'ethnométhodologie et de l'analyse conversationnelle.

La régie télévisée, depuis laquelle est menée l'enquête vidéo-ethnographique, apparaît comme le lieu d'émergence d'une culture ordinaire « *that constitutes the interpretive nexus collocating filmmaker, film text, and film-viewer* » (Jayyusi, 1998 : 292). Mon geste, à travers cette thèse, a consisté à déplacer le lien entre *filmmaker*, *film text* et *film-viewer*, caractérisé par Jayyusi comme un lien d'interprétation localisé dans un texte filmique, pour le relocaliser en régie. Là, ce lien est rendu observable par un ensemble de pratiques collaboratives inhérentes à l'activité de réalisation du match de football conçu, dans une vision naturaliste, comme un cours d'actions ordinaire et mondain. Ce sont ces pratiques routinières et réflexives de perception et de mise en images de l'action en train de se faire qui ont été érigées en thème d'analyse lors de cette thèse.

Je vais brièvement revenir sur les éléments majeurs mis en évidence dans les chapitres analytiques (5.1) avant de discuter la manière dont cette thèse entend contribuer à la sociologie du travail, à la sociologie des médias et à la sociologie du sport (5.2).

5.1 Remarques récapitulatives

Les trois chapitres analytiques se sont focalisés sur trois phénomènes propres à l'activité de réalisation d'un match de football, posant, chacun à leur manière, la question de l'articulation temporelle et réflexive de l'événement et de sa mise en images.

Le chapitre 2, premier chapitre analytique, s'intéresse à l'ouverture du match de football télévisé. La réalisation est désireuse de produire un premier plan du programme qui donne à voir aux téléspectateurs les joueurs passant des couloirs au terrain. « L'entrée dans le match » apparaît comme le processus réflexif par lequel les équipes de télévision, les joueurs et les téléspectateurs rentrent de façon synchrone dans le match.

Le plan de prise d'antenne se conçoit à ce titre comme le résultat d'un travail conjoint de synchronisation de la temporalité des participants du match avec celle des équipes de

réalisation. Le compte-à-rebours est une ressource utilisée par les membres de la régie pour se coordonner avec les acteurs de l'événement, que ce soit en cherchant et identifiant les joueurs dans les couloirs ou en retardant leur entrée sur le terrain.

Au sein de ce décompte temporel, l'analyse met notamment à jour le parcours des verbalisations, depuis les formulations des instructions du réalisateur en régie jusqu'aux descriptions produites lors du lancement du match par les commentateurs à l'antenne. Ce parcours des verbalisations, insaisissable par l'analyse rétrospective du programme télévisé, permet de comprendre les procédures pratiques à l'œuvre dans la mise en récit de l'événement.

Le chapitre 3 présente l'organisation routinière et séquentielle du lancement des ralentis lors de la survenue d'une faute pendant le match. Lorsqu'une faute est sanctionnée par l'arbitre, le coup de sifflet, par sa dimension de description de l'action, érige une suite de mouvements contingents des joueurs au rang de fait constitué observable, descriptible et documentable par l'image. Du fait de l'arrêt de jeu qu'il produit, il rend possible une enquête et une documentation immédiate par le ralenti en ouvrant le segment disponible pour leur insertion. J'ai étudié l'organisation endogène de la production et du lancement des ralentis à l'intérieur d'un segment, appelé « fenêtre de lancement de ralenti ». Le coup de sifflet de l'arbitre apparaît comme une ressource pour les participants de la régie qui permet de synchroniser les interactions du match et les interactions en régie.

Outre la mise en lumière de structures séquentielles repérables, l'analyse propose de rejeter la séparation entre champ et hors-champ pour adopter un partage nouveau entre plan actualisé et plans disponibles. Ce partage entend rendre compte de plans utilisés comme ressources dans l'activité des opérateurs mais invisibles pour le téléspectateur. Ainsi, on se débarrasse d'une conception réifiante de l'événement, enracinée dans la situation captée, pour adopter, de façon très littérale, la perspective des membres. Une telle démarche amène à reconsidérer ce qui n'a pas été montré publiquement dans le programme télévisé et de documenter la manière dont ces ressources participent à la production du programme.

En donnant accès à cette profusion des sources disponibles dans la constitution du match télévisé, l'analyse met en évidence les modalités concurrentielles dans lesquelles sont engagés les opérateurs-ralentis pour le lancement de leur séquence. Je montre notamment comment ce qui a été appelé « la course aux ralentis » participe d'une accélération du

programme, conçue non pas comme un phénomène structurel, mais comme un phénomène endogène et émergent.

Dans le dernier chapitre analytique (chapitre 4), à travers les pratiques de retardement des ralentis, j'examine les procédures par lesquelles les membres de la régie identifient et rendent observable une scène de jugement durant le match.

Il arrive souvent, en football, qu'une faute soit sanctionnée d'un carton. Cette scène de jugement, lors de laquelle l'arbitre tend un carton à un joueur fautif, est normativement montrée au téléspectateur en direct et avant le ralenti, de façon à préserver l'équilibre épistémique entre l'arbitre et lui au moment de l'attribution de la sanction (Collins, 2008). Cependant, comme on l'a montré au chapitre 4, lorsqu'une faute est sifflée, les opérateurs s'orientent de façon routinière vers la production d'un ralenti. Le lancement du ralenti tendrait ainsi à obstruer la scène de jugement. Rester en direct et montrer le carton pose donc un problème pratique aux acteurs : ils doivent anticiper, à partir des ressources de la situation, l'attribution d'un carton par l'arbitre et le cas échéant, retarder le lancement du ralenti.

Je soutiens que ces pratiques de mise en attente des ralentis sont réflexivement liées à la dimension morale de la règle et de son accomplissement situé sur le terrain. Voir une faute comme étant sanctionnable suppose l'existence d'un continuum moral entre le terrain et la régie. En percevant la violence d'un choc, les réprobations de joueurs, les orientations corporelles de l'arbitre ou, encore, en assistant et en filmant la douleur observable d'un joueur au sol, les équipes de réalisation s'orientent vers une scène de jugement avant même que celle-ci ait lieu. Elles utilisent ainsi, au titre de ressources, des compétences morales ordinaires qu'ils réinsèrent dans leur activité professionnelle de manière à montrer en direct les interactions entre l'arbitre et les joueurs suite à la faute.

L'analyse tente ainsi de tenir ensemble la dimension séquentielle de l'activité de filmage et l'ordre moral qui se déploie dans ces scènes. Par la catégorisation des joueurs en fautif et victime, la réalisation met au point un dispositif catégoriel et visuel qui est à la fois apte à retarder les ralentis tout en montrant les participants s'engageant (ou non) dans l'attribution d'un carton. La scène de jugement apparaît ainsi comme le produit réflexif des pratiques filmiques de catégorisation des participants et des actions des participants engagés dans le match.

5.2 Perspectives

5.21 Une sociologie du travail des techniciens de l'audiovisuel

En proposant une analyse multimodale des interactions des techniciens de l'audiovisuel, cette thèse contribue à la sociologie du travail en mettant l'accent sur la dimension temporelle et collaborative de l'accomplissement de l'activité. Les données vidéo recueillies en régie pour l'enquête permettent ainsi de documenter les interactions entre opérateurs dans leurs activités de perception, de filmage et de montage d'une scène émergente.

L'analyse rend compte en particulier de l'ancrage technologique de l'activité de réalisation en montrant comment les opérateurs se coordonnent par et avec les artefacts techniques. La régie apparaît à ce titre comme un environnement technique complexe avec lequel les techniciens se coordonnent en mobilisant les écrans, les microphones, les magnétoscopes et les différents outils comme des ressources pour le travail. L'accès aux détails de l'activité et aux procédures routinières de mise en images fait apparaître le match de football télévisé comme le résultat d'un travail complexe de coordination entre des opérateurs engagés dans des logiques spatiales et temporelles distinctes (tels que les cadreurs et les opérateurs-ralentis) mais aussi dans des engagements professionnels asymétriques et concurrentiels.

En concevant la réalisation télévisée comme un processus interactionnel, cette thèse a tenté de concilier une analyse des modes de production audiovisuels et l'analyse du résultat de cette production. La dimension sociale et morale du match de football télévisé, apparaît ainsi comme un processus émergent, sa face visible pour le téléspectateur étant le résultat de pratiques réflexives, collaboratives et incarnées de perception et de filmage.

5.22 Une sociologie procédurale et réflexive de la production des discours médiatiques

L'enquête vidéo-ethnographique replace l'analyste dans les conditions dans lesquelles les participants de la régie télévisée sont confrontés à l'événement, en étudiant les ressources dont ceux-ci disposent pour en rendre compte. En étudiant les pratiques de filmage et de montage plutôt que les programmes rendus observables au téléspectateur, l'analyse réalise ainsi un renversement des perspectives. Plutôt que de produire une analyse rétrospective des

documents médiatiques déjà constitués, elle propose de les ressaisir dans le contexte technologique et collaboratif de leur mise en œuvre. Elle met ainsi à jour le double mouvement prospectif et rétrospectif de constitution de l'événement (Quéré, 2006a). Étant entendu que rendre compte d'une action en direct suppose une anticipation quant à la survenue de cette action (Arquembourg, 1996), l'organisation sociale de la régie apparaît comme un mouvement permanent de coordination et de synchronisation avec l'événement qui émerge.

Une telle posture, attentive à la dimension temporelle et située de l'activité médiatique de compte-rendu de l'événement, tend à légitimer une approche sociologique des discours médiatiques. En resituant le discours dans son environnement de production, elle traite les travailleurs des médias comme des participants eux-mêmes engagés dans l'événement dont ils rendent compte. L'analyse met à jour des structures sociales complexes à l'œuvre dans la production de l'événement, qu'ils s'agissent des processus d'ajustement aux acteurs filmés, de la collaboration entre les techniciens ou des dynamiques concurrentielles dans lesquelles sont engagés les opérateurs. Alors que l'analyse de discours médiatique est produite *ex post*, une fois l'événement échu, et porte sur les structures rendues observables dans des documents constitués, l'enquête empirique sur la production de ces discours porte une attention nouvelle à la dimension réflexive, temporelle et contextuelle de la production de ces discours.

En adoptant la perspective des membres, l'analyse multimodale menée ici engendre une série de modifications pour l'étude des productions télévisuelles. Cette perspective met d'abord à mal une distinction rigide et structurelle entre émetteur et récepteur du discours médiatique. Les participants de la régie sont en effet à la fois les producteurs et les récepteurs des images du match. Le match télévisé, en tant que programme constitué, apparaît ainsi à la fois comme continuellement renouvelé par le contexte et comme un cadre dans lequel s'insère l'activité de réalisation.

Une telle approche permet en outre de documenter, par les pratiques des membres, les évolutions récentes de la réalisation des événements sportifs et la place prépondérante qu'occupent les technologies. Une conception documentariste du match, orientée vers la mise en évidence et l'analyse des détails des actions de jeu par le récit médiatique, se développe, faisant du match télévisé une enquête sur la réalité en train de se faire. En adoptant le niveau de détail propre au souci des participants, ce travail de thèse entend éclairer les pratiques réflexives par lesquelles les participants accomplissent la mise en images des actions et des jugements et s'interrogent ainsi, de façon pratique, sur l'ordre temporel et moral du monde.

Enfin, l'adoption de la perspective des participants permet en outre de passer d'une compréhension intentionnaliste de la production des discours médiatiques à une conception émergentiste qui porte une attention renouvelée à la dimension contextuelle de cette production. Une telle conception permet de ne pas abandonner la question du lien que les programmes télévisés entretiennent au monde, sans pour autant tomber dans une opposition stérile du constructivisme au naturalisme. Elle permet d'entrevoir une troisième voie, qu'on pourrait rapprocher du « constructivisme réflexif » prôné par Lemieux (2012), en décrivant les pratiques réflexives par lesquelles les participants perçoivent et rendent compte du monde en train de se déployer sous leurs yeux. Le match de football télévisé apparaît à ce titre comme une production conjointe des participants du match et des membres de la réalisation qui en produisent un compte-rendu par l'image.

5.23 Une sociologie des interactions sportives

Une telle démarche autorise ainsi à intégrer les interactions entre joueurs et arbitres, ordinairement conçues comme relevant d'une normativité ludique autonome, dans le champ d'investigation des sciences sociales. En décrivant comment ces interactions et les jugements qui s'y déploient sont perçus par les membres de la régie et réinsérés dans leur activité ordinaire, ce travail de thèse propose une vision continuiste de l'événement sportif et médiatique. En cela, il contribue d'une façon renouvelée à la sociologie du sport en proposant d'ériger le match en train de se faire comme un domaine d'investigation nouveau.

Partant d'un principe d'indifférence ethnométhodologique, le match de football n'est pas conçu comme une structure autonome où s'accomplirait une action stratégique exclusivement normée par une règle du jeu, mais comme une scène naturelle, inhérente au monde social, où se déploient une normativité et une moralité en action. Les limites de match ne sont pas des données intangibles et étanches vis-à-vis monde social mais sont le fruit d'une production locale et mondaine analysable. En l'espèce, ces limites offrent une scène pour le déploiement d'une action normée et contingente dont le match de football se propose de faire le compte-rendu en direct, c'est-à-dire dans les conditions temporelles de son émergence. C'est cette moralité en action, en tant qu'elle est constitutive d'un monde partagé par les joueurs, les arbitres et les équipes de télévision, et rendue observable par leurs pratiques, dont cette thèse a tenté de rendre compte.

6. Bibliographie

- AGNEW, P. (2007), *Forza Italia : The Fall and Rise of Italian Football*, Ebury Press.
- ALABARCES, P, TOMLINSON, A. et YOUNG, C. (2001), "Argentina versus England at the France '98 World Cup: Narratives of nation and the mythologizing of the popular", *Media Culture & Society*, 23(5), pp. 547-566.
- ALTHEIDE, D.L. et SNOW, R.P. (1978) "Sports versus the mass media", *Journal of Contemporary Ethnography*, 7(2), pp. 189-204.
- ANDREFF, W., et NYS, J.-F. (1987), *Le sport et la télévision. Relations économiques. Pluralité d'intérêts et sources d'ambiguïtés*, Paris, Dalloz.
- ANDREWS, D. et JACKSON, S. (2001), *Sports stars. The cultural politics of sporting celebrities*, London, Routledge.
- ARMINEN, I., AUVINEN, P. et PALUKKA, H. (2010), « Repairs as the last orderly provided defense of safety in aviation », *Journal of Pragmatics*, 42, pp. 443-465.
- ARMSTRONG, G. et HARRIS, R. (1991), "Football hooligans: Theory and evidence", *Sociological Review*, 39, 3, pp. 427-458.
- ARQUEMBOURG, J. (1996), « L'événement en direct et en continu. L'exemple de la guerre du Golfe », *Réseaux*, n° 76, pp. 31-45.
- ARQUEMBOURG, J. (2003), *Le temps des événements médiatiques*, Bruxelles, De Boeck.
- AUGÉ, M. (1996), « Le sport comme phénomène surmoderne », *Recherches en communication*, n° 5, pp. 159-173.
- AUMANN, R. (2000), *Collected papers*, MIT Press.

- AURAY, N. (2003), « L'engagement des joueurs en ligne », *Cahiers du Numérique*, vol. 4, n° 2, pp. 46-72.
- AUSTIN, J.L. (1970 [1962]), *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil.
- BAILLIENCOURT, T. de, et SMOREDA, Z. (2007), « Le mondial mobile », *Réseaux*, 6-7, n° 145-146, pp. 367-392.
- BALKIN, J.M. et SIMONE, B., eds., (2006), *State of Play. Law, Games and Virtual Worlds*, New York, NYU Press.
- BALL, M. (2000), "The visual availability and local organization of public surveillance systems: the promotion of social order in public space", *Sociological Research Online*, 5(1).
- BARNFIELD, A. (2013), "Soccer, Broadcasting and Narrative : On Televising a Live Soccer Match", *Communication & Sport*, 1(4), pp. 326-341.
- BARTHÉLÉMY, M. (1992), « Événement et espace public, l'affaire Carpentras », *Quaderni*, n° 18, pp. 125-140.
- BARTHÉLÉMY, M. (2003), « Anticipation et action : le jeu des perspectives temporelles dans la constitution et la résolution d'un problème public européen », *Quaderni*, n° 53, pp. 37-56.
- BAUMAN, R. (1986), *Story, performance, and event*, Cambridge, Cambridge University Press.
- BAZIN, H. (1975 [1951]), « Peinture et cinéma », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Éditions du Cerf, pp. 187-192.
- BECKER, H. (2006 [1982]), *Les mondes de l'art*, Paris, Garnier/Flammarion.
- BIDEAUX, F.-C. (2007 [1998]), « La révolution impossible », in T. Jousse (Ed.), *Le Goût de la télévision, Anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, INA/Cahiers du cinéma, pp. 604-607.
- BILLINGS, A.C. (2008), *Olympic media: Inside the biggest show on television*, London, Routledge.
- BILLINGS, A.C., BROWN, C.L., CROUT, J.H., MCKENNA, K.E., RICE, B.A., TIMANUS, M.E., et ZEIGLER, J. (2008), "The Games through the NBC lens:

- Gender, ethnic and national equity in the 2006 Torino Winter Olympics”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(2).
- BILLINGS, A.C., et EASTMAN, S.T. (2003), “Framing identities: Gender, ethnic, and national parity in network announcing of the 2002 Winter Olympics”, *Journal of Communication*, 53(4), 369-386.
- BILMES, J. (1996), « Le silence constitué. La vie dans un monde de plénitude de sens », *Réseaux*, n° 80, pp. 129-142.
- BLOCISZEWSKI, J. (2001), « Le football télévisé victime du ralenti », *Communication et langages*, n° 129, pp. 4-20.
- BLOCISZEWSKI, J. (2007), *Le match de football télévisé*, Rennes, Apogée.
- BODIN, D. (2000), « Hooliganisme : Construction sociale du phénomène (1960-1988) et genèse d’une identité surdéterminée et universalisée », in S. Fauché, J.-P. Callède, J.-L. Gay-Lescot et J.-P. Laplagne (Eds.), *Sports et identités*, Paris, L’Harmattan.
- BOLDEN, G.B. (2009), “Implementing incipient actions: The discourse marker ‘so’ in English conversation”, *Journal of Pragmatics*, 41 (5), pp. 974-998.
- BOLDEN, G.B., (2006), “Little words that matter: discourse markers ‘so’ and ‘oh’ and the doing of other-attentiveness in social interaction”, *Journal of Communication*, 56 (4), pp. 661-688.
- BOLTANSKI, L. (1990), « Sociologie critique et sociologie de la critique », *Politix*, vol. 3, n° 10-11, pp. 124-134.
- BONNET, V. (2007), « Rugby, médias et territoires », *Mots. Les langages du politique*, n° 84, pp. 35-49.
- BONNET, V. et BOURRE, R. (2008), « La contribution du commentaire à la construction des spectateurs et des téléspectateurs des matches de rugby », *Recherches en communication*, n° 30, pp. 31-48.
- BONU, B., MONDADA, L. et RELIEU, M. (1994), « Catégorisation : L’approche de H. Sacks », in B. Fradin, L. Quéré et J. Widmer, *L’enquête sur les catégories. De Durkheim à Sacks. Raisons pratiques n°5*, Paris, EHESS, pp. 129-148.
- BOURDIEU, P. (2001), *Science de la science et réflexivité*, Paris, Raisons d’agir.

- BOURRE, R. (2013), « Parler rugby en ligne entre soi. Conversations ordinaires sur le site Rugbyrama.fr », *Réseaux*, n° 180, pp. 157-187.
- BOVET, A. (2007), « Donner à voir le débat politique. La réalisation en direct d'un débat politique », *Bulletin suisse de linguistique appliquée*, n° 85, pp. 181-201.
- BOVET, A. et TERZI, C. (2011), « Montrer et accomplir l'ordre politique. Ethnographie d'un débat politique à la télévision », in M. Berger, D. Cefaï et C. Gayet-Viaud (Eds.), *Du civil au politique. Ethnographies du vivre-ensemble*, Bruxelles, Peter Lang, pp. 231-255.
- BOVET, A., SORMANI, P. et TERZI, C. (2014), "The televisual accountability of Reality TV: the video assessment of musical performances in talent shows", in M. Broth, E. Laurier et L. Mondada (Eds.), *Video at Work: praxeological studies of media production*, London: Routledge.
- BRADLEY, J. (1998), "Sport and the contestation of cultural and ethnic identities in Scottish society", *Immigrants & Minorities*, 17(1), pp. 127-150.
- BROMBERGER, C. (1995), *Le Match de football : Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme.
- BROMBERGER, C. (2000), « Du but contre son camp à l'erreur d'arbitrage. Les talons d'Achille des footballeurs et de leurs juges », *Le temps des savoirs*, 3 ("L'erreur"), pp. 17-38.
- BROTH, M. (2002), « La clôture interactionnelle d'une émission télévisée », in *Actes du XVème Congrès des romanistes Scandinaves*, Oslo, 12-17 août 2002.
- BROTH, M. (2008a), "The studio interaction as a contextual resource for TV-production", *Journal of Pragmatics*, 40, pp. 904–926.
- BROTH, M. (2008b), "The 'listening shot' as a collaborative practice for categorizing studio participants in a live TV-production", *Ethnographic Studies*, n° 10, pp. 69-88.
- BROTH, M. (2009), "Seeing through screens, hearing through speakers: Managing distant studio space in television control room interaction", *Journal of Pragmatics*, 41, pp. 1998-2016.
- BROTH, M. (2011), "The Theater Performance as Interaction between Actors and Their Audience", *Nottingham French Studies*, 50 (2), pp. 113-133.

- BROTH, M. (2014), "Pans, tilts and zooms. Conventional camera gestures in TV-production", in M. Broth, E. Laurier and L. Mondada (Eds.), *Video at Work*, pp. 85-127.
- BROTH, M. (à paraître), "Naming Faces, Facing Names. How a TV-crew memorizes who is who in the studio" in T. Ainiala, E. De Stefani, J-O. Östman & N. Pepin (eds.), *Names in Everyday Usage* (copie de l'auteur)
- BROTH, M. (non publié), "Telling Time: On countdowns and other practices for projecting the end of video clips in TV-production", (copie de l'auteur).
- BROWN, A. (2007), "'Not For Sale' ? The Destruction and Reformation of Football Communities in the Glazer Takeover of Manchester United", *Soccer & Society*, vol. 8, 4, pp. 614-635.
- BURCH, N. (1986 [1969]), *Praxis du cinéma*, Paris, Gallimard.
- BUSSET, T. et JACCOUD, C. (2008), « Violence et extrémisme dans le football : perspectives européennes », in T. Busset, C. Jaccoud, J.-P. Dubey et D. Malatesta, (Eds.), *Le football à l'épreuve de la violence et de l'extrémisme*, Lausanne, Antipodes.
- BUSSET, T., BESSON, R. et JACCOUD, C., Eds. (2014), *L'autre visage du supportérisme. Autorégulations, mobilisations collectives et mouvements sociaux*, Bern, Berlin, Bruxelles, Frankfurt am Main, New York, Oxford, Wien, Peter Lang.
- BUTTON, G. (1990), "On Member's Time", *Réseaux*, Hors Série 8, n° 1. pp. 161-182.
- CAHOUR, B. et LICOPPE, C. (2010), « Confrontations aux traces de son activité, Compréhension, développement et régulation de l'agir dans un monde de plus en plus réflexif », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 2010/2 Vol 4, n° 2, pp. 243-253.
- CAILLOIS, R. (1967 [1958]), *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CALBO, S. (1999), « La réception comme activité collective », in M. de Fornel et L. Quéré, (Eds.), *La logique des situations, Raisons pratiques*, n° 10, Éditions de l'EHESS, pp. 199-226.

- CALBO, S. (2000), « La production de l'appartenance nationale. Le cas de la Coupe du Monde 1999 », in P. Gabaston et B. Leconte, *Sports et télévision. Regards croisés* Paris, L'Harmattan, pp. 389-405.
- CATTEUW, P., GILIS, B., WAGEMANS, J., et HELSEN, W. (2010), "Offside decision making of assistant referees in the English Premier League: Impact of physical and perceptual-cognitive factors on match performance", *Journal of Sports Sciences*, 28, pp. 471-481.
- CHALVON-DEMERSAY, S. (2012a), « La saison des châteaux. Une ethnographie des tournages en "décors réels" pour la télévision », *Réseaux*, n° 172, pp. 175-213.
- CHALVON-DEMERSAY, S. (2012b), « Trouble. L'écriture télévisuelle à l'épreuve d'une transformation des sensibilités morales », in D. Cefaï et C. Terzi (Eds.), *L'expérience des problèmes publics. Raisons pratiques*, n° 22, Paris, Éditions de l'EHESS, pp. 225-257.
- CHALVON-DEMERSAY, S. et PASQUIER, D. (1992), *Drôles de stars*, Paris, Aubier Montaigne.
- CHALVON-DEMERSAY, S. (2011), « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux*, 29/165, pp. 181-214.
- CHALVON-DEMERSAY, S. (2012c), « La part vivante des héros de série », in P. Haag et C. Lemieux (Eds.), *Faire des sciences sociales. Critiquer*, Paris, Éditions de l'EHESS.
- CHAMPAGNE, P. (1991), « La construction médiatique des "malaises sociaux" », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 90, pp. 64-76.
- CHARON, J.-M. (1993), *Cartes de Presse. Enquête sur les journalistes*, Paris, Stock.
- CHATEAU, D. (1998), « Horlogisme et programme sportif », *Communications*, 67, pp. 59-70.
- CHAUVIER, S. (2007), *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, Paris, Vrin.
- CLAYMAN, S. (2006), "Understanding News Media: The Relevance of Interaction", in P. Drew, G. Raymond, et D. Weinberg (Eds.), *Talk and Interaction in Social Research Methods*, London, Sage, pp. 135-154.
- CLAYMAN, S. et HERITAGE, J. (2002), *The News Interview. Journalists and Public Figures on the Air*, Cambridge, Cambridge University Press.

- COLLET, L. et PAPA, F. (2004), « Les nouveaux écrans du sport », *Médiamorphoses*, n° 11, pp. 31-36.
- COLLINS, H.M. (2010), “The philosophy of umpiring and the introduction of decision-aid technology”, *Journal of the Philosophy of Sport*, 37(2), pp. 135–146.
- COLLINS, H.M. et EVANS, R.J. (2008), “You cannot be serious! Public understanding of technology with special reference to Hawk-Eye”, *Public Understanding of Science*, 17(3), pp. 283–308.
- COULON, A. (1998), « Le football comme spectacle : le plaisir de l’arbitraire », *Communications*, n°67, pp. 25-32.
- DAYAN, D. (1989), « Télévision interruptive : entre spectacle et communication », *Hermès*, n° 4, pp. 143-153
- DAYAN, D. (1990), « Présentation du pape en voyageur. Télévision, expérience rituelle, dramaturgie politique », *Terrain*, 15, pp. 13-28.
- DAYAN, D. (2000), « Télévision : le presque public », *Réseaux*, n° 100, pp 427-456.
- DAYAN, D. et KATZ, E. (1996 [1992]), *La télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct*, Paris, PUF.
- DE BIASI, R. et LANFRANCHI, P. (1997), “The importance of difference: Football identities in Italy”, in G. Armstrong et R. Giulianotti (eds), *Enter the Field*, Oxford, Berg, pp. 87–104.
- DE FORNEL M. (1994), « Le cadre interactionnel de l’échange visiophonique », *Réseaux*, n° 64, p. 107-132.
- DE FORNEL, M. (1997), « Violence, sport et discours médiatique. L'exemple de la tragédie du Heysel », *Sociologie de la communication*, n°1. pp. 453-471.
- DEFrance, J. (1995), « L’autonomisation du champ sportif. 1890-1970 », *Sociologie et sociétés*, vol. 27, n° 1, pp. 15-31.
- DENIS, J. (2003), « Les dispositifs de visibilisation sur les scènes marchandes. Le cas des chaînes de télévision françaises », *Réseaux*, n° 116, pp. 257-288.
- DENIS, J. (2011), « Le travail de l’écrit en coulisse de la relation de service », *Activités*, vol. 8, n° 2, pp. 32-52.

- DENIS, J. et PONTILLE, D. (2010), *Petite sociologie de la signalétique. Les coulisses des panneaux du métro*, Paris, Presses des Mines.
- DESMARAIS, F. et BRUCE, T. (2009), "The Power of the Local in Sports Broadcasting: A Cross-Cultural Analysis of Rugby Commentary", *International Journal of Sport Communication*, n° 2, pp. 129-145.
- DODIER, N. (1995), *Les hommes et les machines. La conscience collective dans les sociétés technicisées*, Paris, Métailié.
- DREW, P. et HERITAGE, J., Eds., (1992), *Talk at Work. Interaction in Institutional Settings*. Cambridge, Cambridge University Press.
- DUNCAN, M.C., et MESSNER, M.A. (1998), "The media image of sport and gender", in L. Wenner (Ed.), *Mediasport*, London, Routledge, pp. 233-251.
- DURANTI, A. (1986), "The audience as co-author: An introduction", *Text*, n°6, pp. 239-247.
- DURET, P. et TRABAL, P. (2001), *Le Sport et ses affaires. Une sociologie de la justice de l'épreuve sportive*, Paris, Métailié.
- DUVAL, J. (2007), *Le mythe du « trou de la Sécu »*, Paris, Raisons d'agir.
- ECO, U. (1987 [1983]), « TV : la transparence perdue », *La guerre du faux*, Grasset/Livre de Poche.
- EGLIN, P. et HESTER, S. (1999), "Moral order and the Montreal massacre: A story of membership categorization analysis", in P. Jalbert (Eds.), *Media Studies: Ethnomethodological Approaches*, University Press of America and the International Institute for Ethnomethodology and Conversation Analysis, Washington, DC, pp. 195-230.
- ELIAS, N. et DUNNING, E. (1994 [1986]), *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard.
- ENGSTRÖM, A., JUHLIN, O., PERRY, M. et BROTH, M. (2010), "Temporal Hybridity: Mixing Live Video Footage with Instant Replay in Real Time", *CHI 2010 : Looking with Video*, pp. 1495-1504.
- ENTMAN, R.M. (1991), "Framing United-States coverage of international news. Contrasts in narratives of the KAL and Iran Air incidents", *Journal of Communication*, 41(4), pp. 6-27.

- ENTMAN, R.M. (1993), "Framing: Towards clarification of a fractured paradigm", *Journal of Communication*, 43(4), pp. 51-58.
- FERNANDEZ, M., (2004), « L'évolution du commentaire sportif. De l'épopée à analyse rationnelle », *Médiamorphoses*, n° 11, *Le sport médiatisé. Du voir au savoir*, pp. 57-61.
- FIFA (2002), "Ken Aston, the inventor of yellow and red cards", <http://www.fifa.com/aboutfifa/footballdevelopment/technicalsupport/refereeing/news/newsid=80623/index.html>
- FIFA (2013), *Lois du jeu 2013/2014*, Zurich, Publication de la Fédération Internationale de Football Association.
- FINN, G.P.T et GIULIANOTTI, R., eds. (2000), *Football Culture: Local Conflicts, Global Visions*, London, Frank Cass Publishers.
- FOLKESSON, P., NYBERG, C., ARCHER, T., et NORLANDER, T. (2002), "Soccer referees' experience of threat and aggression: Effects of age, experience, and life orientation on outcome of coping strategy", *Aggressive Behavior*, 28, pp. 317-327.
- GAMSON, W.A., et MODIGLIANI, A. (1987), "The changing culture of affirmative action", *Research in Political Sociology*, 3, pp. 137-177.
- GARFINKEL, H. (2002), *Ethnomethodology's Program: Working out Durkheim's Aphorism*, Lanham (MD), Rowman and Littlefield.
- GARFINKEL, H. (2007 [1967]), *Recherches en ethnométhodologie*, Paris, PUF.
- GARFINKEL, H., LYNCH, M. et LIVINGSTON, E. (1981), "The Work of a Discovering Science Construed with Materials from the Optically Discovered Pulsar", *Philosophy of the Social Sciences* 11(2), pp. 131-58.
- GEERTZ, C. (1983), *Bali: interprétation d'une culture*, Paris, Gallimard.
- GENETTE, G. (1972), *Figures III*, Paris, Le Seuil.
- GIULIANOTTI, R. (2002) "Supporters, followers, fans and flâneurs: a taxonomy of spectator identities in football", *Journal of Sport and Social Issues*, 26 (1), pp. 25-46.
- GIULIANOTTI, R. et ROBERTSON, R. (2004), "The globalization of football: a study in the glocalization of the 'serious life'", *The British Journal of Sociology*, 55(4), pp. 545-568.

- GOFFMAN, E. (1972 [1961]), "Fun in Games", in *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, New York, Penguin, pp. 15-81.
- GOFFMAN, E. (1973a [1959]), *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris, Minuit.
- GOFFMAN, E. (1973b [1971]), *La mise en scène de la vie quotidienne. 2. Les relations en public*, Paris, Minuit.
- GOFFMAN, E. (1987 [1981]), *Façons de parler*, Paris, Minuit.
- GOFFMAN, E. (1991 [1974]), *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.
- GOODE, D. (2007), *Playing with my Dog Katie. An Ethnomethodological Study of Dog-Human Interaction*. Purdue University Press.
- GOODWIN, C. (1979), "The Interactive Construction of a Sentence in Natural Conversation", in G. Psathas (Ed.), *Everyday Language : Studies in Ethnomethodology*, New York, Irvington Publishers, pp. 97-121.
- GOODWIN, C. (1994), "Professional vision", *American Anthropologist*, 96 (3), pp. 606-633.
- GOODWIN, C. (1995), "Seeing in depth", *Social Studies of Science*, 25(2), pp. 237-274.
- GOODWIN, C. (1996), "Transparent Vision", in E. Ochs, E. Schegloff et S. Thompson, *Interaction and Grammar*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 370-404.
- GOODWIN, C. (2003), "The Semiotic Body in its Environment", in J. Coupland et R. Gwyn (Eds.), *Discourses of the body*, New York, Palgrave/Macmillan, pp. 19-42.
- GOODWIN, C. et GOODWIN, M.H. (1996), "Seeing as a Situated Activity: Formulating Planes", in Y. Engeström et D. Middleton (Eds.), *Cognition and Communication at Work*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 61-95.
- GOODWIN, C. et GOODWIN, M.H. (2006), "Participation", in A. Duranti (Ed.), *A Companion to Linguistic Anthropology*, Malden, Oxford, Blackwell Publishing, pp. 222-244.
- GREATBATCH, D., LUFF, P., HEATH, C. et CAMPION, P. (1993), "Interpersonal Communication and Human-Computer Interaction: an examination of the use of computers in medical consultations", *Interacting With Computers*, 5, pp. 193-216
- GRUNEAU, R. (1989), "Making Spectacle : A Case Study in Televised Sport Production", in L. Wenner (ed.), *Media, Sports and Society*, Newbury Park, CA, Sage, pp. 134-154.

- GÜLICH, E. et MONDADA, L. (2001), « Analyse conversationnelle », in G. Holtus, M. Metzeltin et C. Schmitt (Eds.), *Lexikon der romanistischen Linguistik*, Tübingen, Niemeyer, Band I,2, pp. 196-250.
- HALL, S. (1980), “Encoding/decoding”, in Hall S, Hobson D, Lowe A, *et al.* (Eds.), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*, London, Routledge, pp. 117–127.
- HEATH, C. (1982), “The display of reciprocity: An instance of sequential relationship between speech and body movement”, *Semiotica*, 42, 2/4, pp. 147-161.
- HEATH, C. (1989), “Pain Talk: The Expression of Suffering in the Medical Consultation”, *Social Psychology Quarterly*, vol. 52, 2, pp. 113-125.
- HEATH, C. (2002), “Demonstrative suffering: the gestural (re)embodiment of symptoms”, *Journal of Communication*, 52, pp. 597-617.
- HEATH, C. (2012). *The Dynamics of Auction. Social interaction and the Sale of Fine Art and Antiques*, Cambridge, Cambridge University Press.
- HEATH, C. et HINDMARSH, J. (2000), “Configuring action in objects: From mutual space to media space”, *Mind, Culture & Action*, 7, 1/2, pp. 81-104.
- HEATH, C. et LUFF, P. (2000), *Technology in action*, Cambridge UK, Cambridge University Press.
- HEATH, C. et LUFF, P. (2007), “Ordering competition: the interactional accomplishment of the sale of art and antiques at auction”, *The British Journal of Sociology*, 58, pp. 63-85.
- HERITAGE, J. (1984), “A Change of State Token and Aspects of Its Sequential Placement”, in J. Maxwell Atkinson et J. Heritage (Eds.), *Structures of Social Action*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 299-345.
- HERITAGE, J. (2010), “A Galilean Moment in Social Theory? Language, Culture and their Emergent Properties”, *Qualitative Sociology*, 34, pp. 263-270.
- HERITAGE, J. et WATSON, D. R. (1979), “Formulations as conversational objects”, in G. Psathas (Ed.), *Everyday language*, New York, Irvington, pp. 123–162.
- HINDMARSH, J. et HEATH, C. (2000), “Embodied reference: A study of deixis in workplace interaction”, *Journal of Pragmatics*, 32, 12, pp. 1855-1878.

- HINDMARSH, J. et PILNICK, A. (2002), "The Tacit Order of Teamwork: Collaboration and Embodied Conduct in Anesthesia", *The Sociological Quarterly*, vol. 43, 2, pp. 139-164.
- HOURCADE, N. (1998), « La France des "ultras" », *Sociétés et représentations*, n° 7, pp. 241-261.
- HOURCADE, N. (2002), « La place des supporters dans le monde du football », *Pouvoirs*, n° 101, 2002, pp. 75-87.
- HUIZINGA, J. (1988 [1938]), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- HUTCHBY, I. (2006), *Media Talk. Conversation analysis and the Study of Broadcasting*, Maidenhead, Open University Press.
- HUTCHINS, B., ROWE, D. et RUDDOCK, A. (2009), "It's fantasy football made real: Networked media sport, the Internet, and the hybrid reality of MyFootballClub", *Sociology of Sport*, 26(1), pp. 89-106.
- JAMET, C. (2009), « Le sport : du spectacle vivant au spectacle télévisé », *Les Cahiers du journalisme*, n° 19, pp. 78-89.
- JAUD, J.-P. (2007 [1998]), « Les Ayatollahs de la FIFA limitent la création », in T. Jousse (Ed.), *Le Goût de la télévision, Anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, INA/Cahiers du cinéma, pp. 601-604.
- JAYYUSI, L. (1988), "Toward a socio-logic of the film-text", *Semiotica*, vol. 68, n° 3-4, pp. 271-296.
- JAYYUSI, L. (1991a), "The Equivocal Text and the Objective World : an Ethnomethodological Analysis of a News Report", *Media / Discourse*, 5(1).
- JAYYUSI, L. (1991b), "The Reflexive Nexus: Photo-Practice and Natural History", *Continuum : The Australian Journal of Media & Culture*, 6 (2).
- JAYYUSI, L. (2010a [1988]), *Catégorisation et ordre moral*, Paris, Economica.
- JAYYUSI, L. (2010b), « Le vécu, le produit et le manifesté : Observations sur un ordre conflictuel », in B. Olszewska, M. Barthélémy et S. Laugier (Eds.), *Les données de l'enquête*, Paris, PUF, pp. 227- 282

- JENKINS, H. (2006), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press.
- JOST, F. (2001), *La télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*, Bruxelles, De Boeck.
- JOST, F. (2007), *L'empire du Loft (la suite)*, Paris, La Dispute.
- KANT, E. (1979 [1790]), *Critique de la faculté de juger*, Paris, Vrin.
- KENDON, A. (2005), *Gesture. Visible Action as Utterance*, Cambridge, Cambridge University Press.
- KING, A. (2002 [1998]), *The End of the Terraces: The Transformation of English Football*, London, Continuum International Publishing Group Ltd.
- KOSTER, R. (2004), *Theory of Fun for Game Design*, Paraglyph Press.
- LANCY, D. F. (1980), "Work and play: The Kpelle case", in H. B. Schwartzman (Ed.), *Play and culture*, West Point, NY, Leisure, pp. 324-328.
- LANG, K. et LANG, G. (1953), "The Unique Perspective of Television", *American Sociological Review*, 18, pp. 31-48.
- LAURIER, E. et BROWN, B. (2014), "The mediated work of imagination in film editing: proposals, suggestions, re-iterations, directions and other ways of producing possible sequences", in M. Broth, E. Laurier, & L. Mondada, *Video at Work*, New York, Routledge.
- LAURIER, E. et REEVES, S (non publié), "The revelations of the action-replay: video and the optical consciousness".
- LAURIER, E., STREBEL, I. et BROWN, B. (2008), "Video Analysis: Lessons from Professional Video Editing Practice", *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, vol. 9, n° 3, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0803378>.
- LE GUERN, P. (2005), « Les monteurs passent au numérique. Révolution d'un métier et tentative de régulation », in J.-P. Durand et Linhart, Danièle (Eds.), *Les ressorts de la mobilisation au travail*, Toulouse, Octares, pp. 33-43.
- LE GUERN, P. (2012), « Présentation », *Réseaux*, n° 172, pp. 9-26.
- LEMIEUX, C. (2000), *Mauvaise presse. Une sociologie compréhensive du travail journalistique et de ses critiques*, Paris, Métailié.

- LEMIEUX, C. (2004), « Contraintes du travail journalistique et affaires de dopage : pour une approche sociologique », in J.-F. Diana et V. Meyer (Eds.), « Dire le dopage », *Questions de communication*, Hors série 1, pp. 39-55.
- LEMIEUX, C. (2012), « Peut-on ne pas être constructiviste ? », *Politix*, n° 100, pp. 169-187.
- LESTRELIN, L. (2010), *L'autre public des matchs de football : Sociologie des supporters à distance de l'Olympique de Marseille*, Paris, EHESS.
- LESTRELIN, L. (2014), « Les territoires réinventés du football mondialisé », *Mouvements*, n° 78, pp. 13-23.
- LEUDAR, I. et NEKVAPIL, J. (2000), “Presentations of Romanies in the Czech media: On category work in television debates”, *Discourse and Society*, n° 11, pp. 487-513.
- LEWIS, D. (2002 [1969]), *Convention: A Philosophical Study*, Oxford, Blackwell Publishers.
- LICOPPE, C. (2004), “‘Connected’ presence: The emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape”, *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, pp. 135-156.
- LICOPPE, C. (2009), “Recognizing mutual ‘proximity’ at a distance: Weaving together mobility, sociality and technology”, *Journal of Pragmatics*, 41, pp. 1924-1937.
- LICOPPE, C. (2010), « Les apparitions médiatisées et leurs effets performatifs », *Réseaux*, 163(5), pp. 131-162.
- LICOPPE, C. (à paraître), “Video communication and ‘filmic actions’. The production of wide video shots in courtrooms with remote defendants”, (copie de l’auteur).
- LICOPPE, C. et DUMOULIN, L. (2007), « L'ouverture des procès à distance par visioconférence. Activité, performativité, technologie », *Réseaux*, n° 144, pp. 103-140.
- LICOPPE, C. et INADA, Y. (2005), « Les usages émergents d'un jeu multi-joueurs sur terminaux mobiles géolocalisés. Mobilités équipées dans un Japon “augmenté” et “rencontres d'écran” », *Réseaux*, 5, n° 133, pp. 135-164.
- LICOPPE, C. et MOREL, J. (2009), “The collaborative work of producing meaningful shots in mobile video telephony”, *MobileHCI '09*, art. 35, pp. 1-10.

- LICOPPE, C. et MOREL, J. (2012). "Video-in-Interaction: "Talking Heads" and the Multimodal Organization of Mobile and Skype Video Calls." *Research in Language and Social Interaction*, 45(4), pp. 399-429.
- LICOPPE, C. et MOREL, J. (2014) "Mundane video directors. Showing one's environment in Skype and Mobile Video Calls." in M. Broth, E. Laurier & L. Mondada (Eds.), *Studies of Video Practices: Video at Work*, New York, Routledge.
- LITS, M. (1995), « Temps et médias. Un vieux couple avec des habits neufs », *Recherches en communication*, n° 3, pp. 49-62.
- LIVINGSTON, E. (2008), "Context and detail in studies of the witnessable social order: Puzzles, maps, checkers and geometry", *Journal of Pragmatics*, 40, p. 840-862.
- LLEWELLYN, N. et HINDMARSH, J., eds. (2010), *Organisation, Interaction and Practice: Studies of Ethnomethodology and Conversation Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LLOPIS GOIG, R. (2008), "Identity, nation-state and football in Spain. The evolution of nationalist feelings in Spanish football", *Soccer and Society*, 9(1), pp. 56-63.
- LOMAX, H. et CASEY, N. (1998), "Recording Social Life: Reflexivity and Video Methodology", *Sociological Research Online*, Vol. 3, no. 2, <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/3/2/1.html>
- LOPEZ-GONZALEZ, H., GUERRERO-SOLE, F. et HAYNES, R. (2014), "Manufacturing conflict in Real Madrid versus Barcelona football matches", *International Review for the Sociology of Sport*, vol. 49(6), pp. 688-706.
- LUFF, P., HEATH, C. et JIROTKA M. (2000), "Surveying the scene: technologies for everyday awareness and monitoring in control rooms", *Interacting with Computers*, n° 13, pp. 193-228
- LUFF, P., HINDMARSCH, J., et HEATH, C., Eds., (2000), *Workplace Studies. Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LYNCH, M. (1985a), *Art and artifact in laboratory science: a study of shop work and shop talk*, London, Routledge & Kegan Paul.

- LYNCH, M. (1985b), "Discipline and the material form of images: An analysis of scientific visibility", *Social Studies of Science*, 15, pp. 37-66.
- LYNCH, M. (1990), "The externalized retina: Selection and mathematization in the visual documentation of objects in the life sciences", in M. Lynch and S. Woolgar (Eds.), *Representation in Scientific Practice*, Cambridge MA, MIT Press, pp. 153–186.
- LYNCH, M. (2002), "From naturally occurring data to naturally organized ordinary activities: comment on Speer", *Discourse Studies*, 4, pp. 531-37.
- LYNCH, M., LIVINGSTON, E. et GARFINKEL, H. (1983), "Temporal Order in Laboratory Work", in K. Knorr-Cetina et M. Mulkay (Eds.), *Science observed*, London, Sage, pp. 205-238.
- MACBETH, D. (1999), "Glances, trances, and their relevance for a visual sociology", in Jalbert, P.L. (Ed.), *Media Studies: Ethnomethodological Approaches*, Lanham, University Press of America, pp. 135-170.
- MACNEIL, M. (1996), "Networks: Producing Olympic Ice Hockey for a National Television Audience", *Sociology of Sport Journal*, 13, pp. 103-124.
- MAGUIRE, J. (1999), *Global Sport: Identities, Societies, Civilisations*, Cambridge, Polity Press.
- MALABY, T. (2007), "Beyond Play: a new approach to games in games and culture", *Games and Culture*, vol. 2, n° 2, pp. 95-113.
- MARCHETTI, D. (2002), « Les transformations de la production de l'information sportive : le cas du sport-spectacle », *Les Cahiers du journalisme*, n° 11, pp. 66-81.
- MARRIOTT, S. (1996), "Time and time again: 'live' television commentary and the construction of replay talk", *Media, Culture & Society*, 18 (1), pp. 69-86.
- MARRIOTT, S. (2000), "Election night", *Media, Culture & Society*, 22 (2), pp. 131-148.
- MARRIOTT, S. (2001), "In pursuit of the ineffable: how television found the eclipse but lost the plot", *Media, Culture & Society*, 23(6), pp. 725-742.
- MARRIOTT, S. (2007), *Live Television: Time, Space and the Broadcast Event*, London, Sage.

- MASCARENHAS, R. D., COLLINS, D., et MORTIMER, P. (2005), "The Accuracy, Agreement and Coherence of Decision-Making in Rugby Union Officials", *Journal of Sport Behavior*, 28(3), pp. 253-271.
- McCARTHY, B. (2013), "Consuming sports media, producing sports media: An analysis of two fan sports blogospheres", *International Review for the Sociology of Sport*, 48 (4) , pp. 421-434.
- McFEE, G. (2004), *Sport, Rules and Values : Philosophical Investigations Into the Nature of Sport*, London, Routledge.
- MEAD, H. (1934), *Mind, Self, and Society*, Chicago, University of Chicago Press.
- MENGER, P.-M. (2005), *Les intermittents du spectacle. Sociologie d'une exception*, Paris, EHESS.
- MIGNON, P. (1990), « Supporters et hooligans en Grande-Bretagne depuis 1871 », *Vingtième Siècle*, 26, pp. 37-48.
- MIGNON, P. (1998), *La passion du football*, Paris, Odile Jacob.
- MIGNON, P. (2008), « Les deux performances : ce que les médias ont fait des sportifs », *Le Temps des médias*, n° 9, pp. 149-164.
- MILLERSON, G. (2005 [1961]), *Television Production*, Oxford, Focal Press.
- MILLINGTON, R. et DARNELL, S.C. (2014), "Constructing and contesting the Olympics online: The internet, Rio 2016 and the politics of Brazilian development", *International Review for the Sociology of Sport*, 49 (2), pp. 190-210.
- MONDADA, L. (2002), « Pratiques de transcription et effets de catégorisation », *Cahiers de Praxématique*, 39, pp. 45-75.
- MONDADA, L. (2003), "Working with video: how surgeons produce video records of their actions", *Visual Studies*, 18 (1), pp. 58-73.
- MONDADA, L. (2005), « La constitution de l'origo déictique comme travail interactionnel des participants : une approche praxéologique de la spatialité », *Intellectica*, 2/3 (41-42), pp. 75-100.
- MONDADA, L. (2006a), "Video Recording as the Reflexive Preservation and Configuration of Phenomenal Features for Analysis", in Knoblauch, H., Raab, J., Soeffner, H.-G., Schnettler, B. (eds.), *Video Analysis*, Bern, Lang.

- MONDADA, L. (2006b), "Video recording practices and the reflexive constitution of the interactional order: some systematic uses of the split-screen technique", *Human Studies*, 32, 1, pp. 67-99.
- MONDADA, L. (2007a), "Commentary: Transcript variations and the indexicality of transcribing practices", *Discourse Studies*, 9/6, pp. 809-821.
- MONDADA, L. (2007b), "Operating together through videoconference: members' procedures for accomplishing a common space of action", in S. Hester & D. Francis (Eds.), *Orders of ordinary action: respecifying sociological knowledge*, Aldershot, Ashgate, pp. 51-67.
- MONDADA, L. (2008), "Using Video for a Sequential and Multimodal Analysis of Social Interaction: Videotaping Institutional Telephone Calls", *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, v. 9, n° 3.
- MONDADA, L. (2011), "The situated organisation of directives in French: imperatives and action coordination in video games", *Nottingham French Studies*, Vol. 50, No. 2, pp. 19-50.
- MONDADA, L. (2014), "Instructions in the operating room: How the surgeon directs their assistant's hands", *Discourse Studies*, 16/2, 16, pp. 131-161.
- MONDADA, L., (2004), « Téléchirurgie et nouvelles pratiques professionnelles : les enjeux interactionnels d'opérations chirurgicales réalisées par visioconférence », *Sciences Sociales et Santé*, 22, 1, pp. 95-126.
- MORLEY, D. (1980), *The Nationwide Audience*, London, British Film Institute.
- MORRIS, B.S. (1987), "Reading Replay in 'Live' Television Text", *The Journal of Popular Culture*, 20 (4), pp. 147-157.
- MORRIS, B.S. et NYDAHL, J. (1985), "Sports spectacle as drama: Image, language and technology", *Journal of Popular Culture*, 18(4), pp. 101-110.
- MUCCHIELLI, L. (2005), *Le scandale des « tournantes ». Dérives médiatiques, contre-enquête sociologique*, Paris, La Découverte.
- NEUMANN, J. von, et MORGENSTERN, O. (1953), *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, NJ. Princeton University Press.

- NEVILE, M. (2007), "Action in time: ensuring timeliness for collaborative work in the airline cockpit", *Language in Society*, 36, pp. 233-257.
- NORRIS, C. et ARMSTRONG, G. (1999), *The Maximum Surveillance Society. The Rise of CCTV*, Oxford, New York, Berg.
- NUYTENS, W. (2004), *La popularité du football. Sociologie des supporters à Lens et à Lille*, Arras, Artois Presses Université.
- NUYTENS, W. (2005), « Le supporter de football et la règle : entre la faire et la défaire », *Déviance et Société*, Vol. 29, n° 2, pp. 155-166.
- OLLIS, S., MACPHERSON, A. et COLLINS, D. (2006). "Expertise and talent development in rugby refereeing: An ethnographic enquiry", *Journal of sport sciences*, 24(3), pp. 309-322.
- OUDEJANS, R.R.D., BAKKER, F.F., VERHEIJEN, R., GERRITS, J.C., STEINBRUCKNER, M. et BEEK, P.J. (2005), "How position and motion of expert assistant referees in soccer relate to the quality of their offside judgments during actual match play", *International Journal of Sport Psychology*, 36, pp. 3-21.
- PARENTE, D.E. (1977), "The Interdependence of Sports and Television", *Journal of Communication*, 27, 3, pp. 128-132.
- PARLEBAS, P. (1999), *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP.
- PARLEBAS, P. (2005), « Modélisation dans les jeux et les sports », *Mathématiques et sciences humaines*, n° 170, pp. 11-45.
- PASQUIER, D. (1995), *Les scénaristes et la télévision. Approche sociologique*, Paris, Nathan/INA.
- PASQUIER, D. (1999), *La Culture des Sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Éditions de la MSH.
- PASQUIER, D. (2004), « La télévision comme expérience collective : retour sur les Mondes de l'Art », in A. Blanc et A. Pessin (Eds.), *L'art du terrain. Mélanges offerts à Howard Becker*, Paris, l'Harmattan, 2004.
- PLESSNER, H. et HAAR, T. (2006), "Sports performance judgments from social cognitive perspective", *Psychology of sport and exercise*, 7, pp. 555-575.

- POISEUIL, B. (1996), *Canal +. L'aventure du sport*, Paris, Editoria.
- POLLNER, M. (1991 [1974]), « Que s'est-il réellement passé ? Événement et monde commun », in J.-L. Petit, *L'événement en perspective. Raisons pratiques*, n° 2, Paris, EHESS, pp. 75-96.
- POTTER, J. (2002), "Two kinds of natural", *Discourse Studies*, 4, pp. 539-542.
- PRIOR, N. (2008), « OK Computer: Mobility, software and the laptop musician », *Communication & Society*, 11(7), pp. 912 -932.
- QUÉRÉ, L. (1996), « Faut-il abandonner l'étude de la réception ? », *Réseaux*, n° 79, pp.31-37.
- QUÉRÉ, L. (2004), « Pour une sociologie qui "sauve les phénomènes" », *Revue du MAUSS*, n° 24, pp. 127-145
- QUÉRÉ, L. (2006a), « Entre fait et sens, la dualité de l'événement », *Réseaux*, n° 139, pp. 185-218.
- QUÉRÉ, L. (2006b), « L'environnement comme partenaire », in J.-M. Barbier et M. Durand (Eds.), *Sujets, activités, environnements. Approches transverses*, Paris, PUF.
- QUÉRÉ, L. et TERZI, C. (2011), « Ethnometodologia : una svolta problematica », *Quaderni di teoria sociale*, vol. 11, pp. 61-102.
- RADER, B.G. (1984), *In its own image: How television has transformed sports*, New York, Free Press, London, Collier Macmillan.
- RAESSENS J. (2005), "Computer Games as Participatory Media Culture", J. Raessens et J. Goldstein (Eds), *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, pp. 373-388.
- RAWLS, J. (1955), "Two concepts of rules", *Philosophical Review*, n° 64, pp. 3-32.
- RELIEU, M. (1999), « La réalisation et la réception du produit télévisuel comme accomplissements », in Desgoutte, J.P. (Ed.), *La mise en scène du discours audiovisuel*, Paris, L'Harmattan, pp. 35–65.
- RELIEU, M. (2007), « La téléprésence, ou l'autre visiophonie », *Réseaux*, n° 144, pp. 183-223
- RIDLEY, I. (2012), *There's a Golden Sky : How Twenty Years of the Premier League Have Changed Football Forever*, London, Bloomsbury Paperbacks.

- RIEFFEL, R. (1984), *L'élite des journalistes*, Paris, PUF.
- RIPOLL, H., ed., (1991), "Information processing and decision making in sport", *International Journal of Sport Psychology* (Special Issue).
- RIX, G., et BIACHE, M.-J. (2004), « Enregistrement en perspective subjective située et entretien en *re situ* subjectif : une méthodologie de constitution de l'expérience », *Intellectica*, 38, pp. 363-396.
- RIX-LIÈVRE, G. (2010), « Différents modes de confrontation à des traces de sa propre activité », *Revue d'anthropologie des connaissances*, Vol. 4, n° 2, pp. 358-379.
- RIX-LIÈVRE, G., BOYER, S. et RÉCOPÉ, M. (2011), "Referee cognition as it occurs: different kind of judgment acts", *International Conference on Naturalistic Decision Making*, Florida, United States, pp. 136-139.
- RIX-LIÈVRE, G. et GENE BRIER, V. (2011), « Les interactions joueurs-arbitres au cours d'un match de football : comprendre les altercations ou leur absence », *Science & Motricité*, n° 72, pp. 27-33.
- ROHMER, E. (2007 [1960]), « Photogénie du sport », in T. Jousse (Ed.), *Le Goût de la télévision, Anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, INA/Cahiers du cinéma, pp. 563-566.
- ROSA, H. (2010), *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris, La Découverte.
- ROT, G. (2014), « Noter pour ajuster. Le travail de la scripte sur un plateau de tournage », *Sociologie du travail*, 56, pp. 16-39.
- ROWE, D.C. (2003), *Sport, Culture and the Media : The Unruly Trinity*, Buckingham, Open University Press.
- RUELLAN, D. (1993), *Le professionnalisme du flou*, Grenoble, PUG.
- RUSSELL, J. S. (1999), "Are rules all an umpire has to work with?", *Journal of Philosophy of Sport*, 26, pp. 27-49.
- RYAN, M.L. (1993), "Narrative in real time: Chronicle, mimesis and plot in the baseball broadcast", *Narrative*, 1(2), pp. 138-155.
- SABO, D., JANSEN, S.C., TATE, D., DUNCAN, M. C., et LEGGETT, S. (1996), "Televising international sport: Race, ethnicity, and nationalistic bias", *Journal of Sport and Social Issues*, 20, pp. 7-21.

- SACKS, H. (1968), "The Search for Help : No One to Turn to", in E. Schneidman, *Essays in Self-Destruction*, New York, Science House Publishers, pp. 203-223.
- SACKS, H. (1974), "On the Analyzability of Stories by Children", in R. Turner, *Ethnomethodology*, Harmondsworth, Penguin, pp. 216-232.
- SACKS, H. (1995), *Lectures on Conversation*, (2 vol.), Oxford, Blackwell.
- SACKS, H., SCHEGLOFF, E. et JEFFERSON, G. (1974), "A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation", *Language*, vol. 50, n° 4, pp. 696-735.
- SACKS, H., SCHEGLOFF, E. et JEFFERSON, G. (1977), "The Preference for Self-correction in the Organization of Repair in Conversation", *Language*, vol. 53, n° 2, pp. 361-382.
- SANCHEZ SVENSSON, M., LUFF, P. et HEATH, C. (2009), "Embedded instruction in practice : contingency and collaboration during surgical training", *Sociology of Health & Illness*, vol. 31, n° 6, pp. 889-906.
- SANDERSON, J. et KASSING, J. (2011), "Tweets and blogs, transformative, adversarial and integrative developments in sports media", in Billings A. (ed.), *Sports Media, Transformation, Integration, Consumption*, Hoboken, NJ, Taylor and Francis, pp. 114-127.
- SAVAGE, L.J. (1954), *The foundations of statistics*, New York, John Wiley & Sons Inc.
- SCANNELL, P. (1994), « L'intentionnalité communicationnelle dans les émissions de radio et de télévision », *Réseaux*, n° 68, pp. 49-63.
- SCANNELL, P. (2001), "Editorial", *Media, Culture & Society*, 23, pp. 699-705.
- SCHEGLOFF, E. (2006), "On possibles", *Discourse Studies*, 8, pp. 141-157.
- SCHELLING, T. (1960), *The Strategy of Conflict*, Cambridge, Mass., Harvard University Press.
- SCHIFFRIN, D., (1987), *Discourse Markers*, Cambridge UK, Cambridge University Press.
- SCHUDSON, M. (1982), "The politics of Narratives Form : The Emergence of News Conventions in Print and Television", *Daedalus*, 111, pp. 97-113.
- SÈVE, C., BOURBOUSSON, J., POIZAT, G. et SAURY, J. (2009), « Cognition et performances collectives en sport », *Intellectica*, 52, pp. 71-95

- SÈVE, C., POIZAT, G., SAURY, J. et DURAND, M. (2006). « Un programme de recherche articulant analyse de l'activité en situation et conception d'aides à la performance : un exemple en entraînement sportif de haut niveau », *Activité(s)*, 3(2), pp. 46-64.
- SILK, M., SLACK, T. et AMIS, J. (2000), "Bread, Butter and Gravy: An Institutional Approach to Televised Sport Production", *Culture, Sport, Society*, vol. 3, n° 1, pp. 1-21.
- SIRACUSA, J. (2001), *Le JT, machine à décrire. Sociologie du travail des reporters à la télévision*, Bruxelles, De Boeck.
- SOBRY, C. (2003), *Socioéconomie du sport : Structures sportives et libéralisme économique*, Bruxelles, De Boeck.
- SOULEZ, G. (2004), « L'image en expansion. Plaisir de la retransmission sportive et enjeux esthétiques », *Médiamorphoses*, n° 11, *Le sport médiatisé. Du voir au savoir*, pp. 41-46.
- SPEER, S.A. (2002a), "'Natural' and 'contrived' data: A sustainable distinction?", *Discourse Studies*, 4, pp. 511-525.
- SPEER, S.A. (2002b), "Transcending the 'natural'/'contrived' distinction: a rejoinder to ten Have, Lynch and Potter", *Discourse Studies*, 4, pp. 543-548.
- STEVENS, P. Jr. (1980), "Play and work: A false dichotomy?", in H. B., Schwartzman (Ed.), *Play and culture*, West Point, NY: Leisure, pp. 316-323.
- STODDART, B. (1994), "Sport, television, interpretation and practice reconsidered: Televised gold and analytical orthodoxies", *Journal of Sport and Social Issues*, n° 18, pp. 76-88.
- STRACHAN, R. (2012), « Affordances, stations audionumériques et créativité musicale », *Réseaux*, n° 172, pp. 120-143.
- SUCHMAN, L. (1987), *Plans and Situated Actions : The Problem of Human-Machine Communication*, Cambridge UK, Cambridge University Press.
- SUCHMAN, L. (1996), "Constituting shared workplaces", in D. Middleton et Y. Engeström (Eds.), *Cognition and Communication at Work*, Cambridge, Cambridge University Press.

- SUCHMAN, L. (1997), "Centers of coordination. A case and some themes", in L.B. Resnick, R., Säljö, C. Pontecorvo, et B. Burge (Eds.), *Discourse, Tools, and Reasoning: Essays on Situated Cognition*, Berlin, Springer-Verlag, pp. 41-62.
- SUDNOW, D. (1978), *Ways of the Hand: The Organization of Improvised Conduct*, London, Routledge.
- TEN HAVE P. (2002), "Ontology or methodology? Comments on Speer's 'natural' and 'contrived' data: a sustainable distinction?", *Discourse Studies*, 4, pp. 527-530.
- TENENBAUM, G. (2003), "Expert athletes: An integrated approach to decision making", in J. L. Starkes, & K. A. Ericsson (Eds.), *Expert performance in sports*, Champaign, IL, Human Kinetics, pp. 191-218.
- TENENBAUM, G. et LIDOR, R. (2005), "Research on decision-making and the use of cognitive strategies in sport settings", in D. Hackfort, J. L. Duda, & R. Lidor (Eds.), *Handbook of research in applied sport psychology: International perspectives*. Morgantown, WV, Fitness Information Technology, pp. 75-91.
- TERZI, C. et BOVET, A. (2005), « La composante narrative des controverses politiques et médiatiques. Pour une analyse praxéologique des actions et des mobilisations collectives », *Réseaux*, n° 132, p. 111-132.
- TESSON, C. (2007a [1986]), « Le ballon dans la lucarne », in T. Jousse (Ed.), *Le Goût de la télévision, Anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, INA/Cahiers du cinéma, pp. 574-583.
- TESSON, C. (2007b [1998]), « Filmer le football », in T. Jousse (Ed.), *Le Goût de la télévision, Anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, INA/Cahiers du cinéma, pp. 586-601.
- TÉTU, J.-F. (2000), « Les médias et le temps : figures, techniques, mémoires, énonciation », *Les Cahiers du journalisme*, n°7, pp. 68-86.
- THEUREAU, J. (2004), *Le cours d'action : méthode élémentaire*, Toulouse, Octarès.
- THEUREAU, J. (2006), *Cours d'action : méthode développée*, Toulouse, Octarès.
- TSOUKALA, A. (2004), « La construction médiatique de la figure du hooligan dans la presse française », in Société de Sociologie du Sport de Langue Française, *Dispositions et*

- pratiques sportives. Débats actuels en sociologie du sport*, Paris, L'Harmattan, pp. 349-364.
- TSOUKALA, A. (2009), *Football Hooliganism in Europe*, Londres, Palgrave MacMillan.
- TUCHMAN, G. (1978), *Making News : a Study in the Construction of Reality*, New York, Free Press.
- TURNER, V. (1969), *The Ritual Process : Structure and Antistructure*, Ithaca, Cornell University Press.
- VELKOVSKA, J. (2002), « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats », *Sociologie du travail*, n° 44, pp. 193-213.
- VERON, E. (1985), « L'analyse du contrat de lecture : une nouvelle méthode pour les études de positionnement des supports de presse », in *Les médias*, publication de l'Institut de Recherches et d'Études Publicitaires, pp. 203-229.
- VÉTEL, B. (2013), « Déviance en ligne. Enquête sur les serveurs illégaux de jeux video », *Terrains & Travaux*. 1, n° 22, pp. 115-134.
- VIALLO, P. (1998), « La télévision comme accélérateur du mouvement », *Communications*, 67, pp. 179-191.
- VIGARELLO, G. (2002), *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris, Éditions du Seuil.
- WENDLING, T. (2002), *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF.
- WHANNEL, G. (1984), "Fields in vision: Sport and representation", *Screen*, 25, 99–107.
- WHANNEL, G. (1986), "The unholy alliance: Notes on television and the re-making of British sport", *Leisure Studies*, 5, pp. 129-145.
- WHANNEL, G. (1992), *Fields of vision: Television, sport and cultural transformation*, London, Routledge.
- WIDMER, J. (1998), « Recension de D. Dayan et E. Katz, *La télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct* », *Revue suisse de sociologie*, 24 (3), pp. 592-596.
- WIDMER, J. (1999), « Notes à propos de l'analyse de discours comme sociologie. La mémoire collective d'un lectorat », *Recherches en communication*, n° 12, pp. 195-207.

- WITTERSHEIM, E. (2014), *Supporters du PSG. Une enquête dans les tribunes populaires du Parc des Princes*, Lormont, Le Bord de l'eau.
- WITTGENSTEIN, L. (2004 [1969]), *Le cahier bleu et le cahier brun*, Paris, Gallimard.
- WITTGENSTEIN, L. (2005 [1953]), *Recherches philosophiques*, Paris, Gallimard.

Conventions de transcription

Les conventions adoptées dans ce travail sont basées sur les conventions ICOR (http://icar.univ-lyon2.fr/projets/corinte/bandeau_droit/convention_icor.htm) et s'appuient sur les conventions de transcription multimodales (Mondada, 2007a ; 2014), et de Broth (2014) pour les phénomènes propres à l'activité de réalisation.

a. Lignes de transcription

Les locuteurs sont distingués par la transcription en deux ordres distincts, selon qu'ils participent du cadre de la régie, ou de l'antenne et rendus observables par les écrans ou les enceintes du dispositif :

courier gras noir	transcription des paroles en régie
courier gras grisé	transcription des paroles à l'antenne, audibles depuis le programme final (et donc dans la régie)
<i>courier mince italique noir</i>	transcription multimodale des interactions en régie, synchronisée par rapport à la production de la parole ou aux mesures temporelles
<i>courier mince italique grisé</i>	transcription multimodale des interactions sur le terrain, telles qu'elles sont rendues observables en régie, synchronisée par rapport à la production de la parole ou aux mesures temporelles

Les locuteurs sont identifiés par trois ou quatre lettres qui correspondent, pour faciliter la lecture, à leur fonction professionnelle dans l'accomplissement de l'activité selon ces conventions typographiques.

Locuteurs en régie :

REA réalisateur

LSMc	chef-ralenti
TRU	truquiste
SCR	scripte
ASS	assistant-réalisateur
LSMn	opérateur-ralenti #n
SLPn	opérateur-ralenti #n en charge des caméras Superloupe
CAn	cadreur de la caméra #n

Locuteurs audibles ou visibles depuis la régie, par les ressources sonores et visuelles du dispositif de la régie et accessibles depuis la perspective du téléspectateur :

JOU	journaliste (commentateur)
CONS	consultant (expert)
ITV	homme de terrain (interviewer)
ARB	arbitre
<i>nwh</i>	joueur #n de l'équipe jouant en blanc

b. Phénomènes audibles

[début de chevauchement
]	fin de chevauchement
{	début de simultanéité de la parole entre l'ordre de la régie et celui de l'antenne
}	fin de simultanéité de la parole entre l'ordre de la régie et celui de l'antenne
=	enchaînement rapide entre deux tours et continuation du tour de parole
(.)	micro pause (inférieure à 0.2)
(1.6)	pause chronométrée en secondes et dixièmes de secondes
/	intonation montante
\	intonation descendante

:	allongement vocalique ou syllabique	<i>c.</i>
-	truncation d'un mot	<i>Tra</i>
°oui°	mot murmuré ou volume sonore très faible	<i>nsc</i>
VRAIment	volume sonore marqué	<i>ript</i>
<u>droite</u>	emphasis sur une syllabe ou sur un mot	<i>ion</i>
xxx	segment incompréhensible	<i>mul</i>
(bon)	incertitude sur la transcription	<i>tim</i>
		<i>oda</i>
		<i>le</i>

L'identité du participant qui accomplit l'action non-verbale est rappelée en début de ligne par les initiales de son pseudonyme.

L'indication du début et de la fin de l'action non-verbale est notée par des balises telles que :

Δ Δ Π Π Σ Σ \int \int	pour les opérateurs-ralentis
+ +	pour les joueurs des équipes à domicile
% %	pour les joueurs des équipes à l'extérieur
\$ \$	pour l'arbitre

Conventions spécifiques à l'activité de réalisation, repères marquant le moment exact d'actions non-verbales de façon synchronisée à la parole ou à l'indication temporelle :

$(n * n')$	commutation (passage du plan de la caméra n au plan de la caméra n')
$(n \textcircled{R} n)$	insertion de ralenti (passage de caméra n à ralenti n)
$(Rn \textcircled{R} Rn')$	commutation de ralenti (passage de ralenti n à ralenti n')
$(Rn \textcircled{R} n)$	sortie de ralenti et retour au direct (passage de ralenti n à caméra n)

Conventions spécifiques à l'activité des opérateurs-ralentis :

◀◀REW-->	rembobinage d'une séquence
----------	----------------------------

$\int_{calé}$	ralenti calé
\sqcap_{live}	retour au flux de direct sur la machine
$\Delta\blacktriangleright_{play}$	lecture du ralenti

Trajectoire des actions non-verbales :

...	amorce, émergence
-----	maintien
--->	continuation aux lignes suivantes
--->>	geste débutant avant le début de l'extrait
<<---	continuation du geste jusqu'à la fin de l'extrait

Mouvements de caméra :

<<<	zoom
>>>	dézoom

d. Captures d'écran

#1 repère le moment exact auquel correspond l'image #1, de façon synchronisée à la parole ou l'indication temporelle. Il renvoie à une capture d'écran reproduite plus bas.

Dans les encadrés, *canA* désigne le plan de la caméra *n* qui passe à l'antenne (plan Actualisé). *canD* désigne le plan de la caméra *n* qui est disponible pour la commutation (plan disponible)¹.

¹ Voir 3.2 pour la distinction entre plan actualisé et plans disponibles.

Table des matières

Résumé	7
Abstract	9
Remerciements	11
Sommaire	15
CHAPITRE 1. Introduction : La réalisation télévisée du match de football comme phénomène social	17
<i>1.1 Le match de football comme objet des sciences sociales : une « histoire des limites »</i>	<i>19</i>
1.11 Le match comme un jeu : l'action en régime ludique et son insertion dans le monde social	21
1.111 L'approche définitionnelle du jeu et le décret de sa limitation	21
1.112 L'autonomisation du jeu et l'élaboration d'une théorie de l'action	24
1.113 Note conclusive	26
1.12 Le public du match. Catharsis, violence et identité : que reste-t-il du match de football ?	27
1.121 Affiliation catégorielle et agonistique : le supportérisme comme phénomène social	28
1.122 Une sociologie du sport sans sport ou « la perte des phénomènes »	30
1.123 La disparition des supporters : supportérisme à distance et « communauté imaginée »	31
1.13 Le match comme événement télévisuel en direct	33
1.131 L'événement télévisuel en direct comme événement relationnel	33
1.132 La privatisation du football télévisé : de l'événement exceptionnel et ponctuel à l'événement exclusif et sériel	36
1.133 Les évolutions de la réalisation télévisée du sport	42
1.134 Remarques conclusives : les trois manières de voir le match de football télévisé	44
1.14 Remarques conclusives : vers une sociologie de la réalisation	47
<i>1.2 La réalisation du match de football télévisé comme accomplissement réflexif</i>	<i>50</i>
1.21 Une sociologie de la production du match de football télévisé	50
1.211 Quelle sociologie de la réalisation sportive ? Des représentations aux pratiques de représentation	50
1.212 Réinsérer les programmes télévisés dans le monde social : une ethnographie du match de football depuis les coulisses	51
1.213 La dualité de l'événement en direct	55

1.22 Réaliser le match à travers des écrans	57
1.221 Voir le match de football comme accomplissement situé et incarné	57
1.222 Filmer et monter le match de football en direct, une enquête sur la réflexivité des pratiques filmiques	63
1.223 Remarques sur le terrain et la constitution des données	67
1.3 Présentation des chapitres	74
CHAPITRE 2. Entrer dans le match. La synchronisation du temps de la télévision et du temps des joueurs comme accomplissement pratique	77
2.1 La verbalisation du temps et son inscription dans l'organisation séquentielle de la prise d'antenne	81
2.11 Spécificités de la prise d'antenne d'un match de football en direct	81
2.12 Appariement entre verbalisation du temps standardisé et la mise en œuvre d'un plan	83
2.13 Adresses du réalisateur à des participants appartenant à des ordres distincts	89
2.14 Remarques conclusives	92
2.2 Coordonner la production du plan d'entrée avec le commentaire	94
2.21 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	94
2.22 L'orientation du plan vers sa description par la commentateur	96
2.23 « Vingt secondes ! » : orientation pratique du cadrage et descriptibilité du plan à venir	100
2.24 Le compte-à-rebours : derniers ajustements et stabilisation du plan.	105
2.25 « Go ! » : l'éditorialisation du plan d'entrée comme production conjointe	109
2.26 Remarques conclusives : vers la notion de « formulation de plan »	111
2.3 La mise en attente des joueurs comme modalité de synchronisation du dispositif	113
2.31 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	114
2.32 Changement de cadre de participation et changement d'aspect de l'image	115
2.33 La production interactionnelle de l'attente des joueurs	120
2.34 Faire partir les joueurs	127
2.4 Remarques conclusives	131
CHAPITRE 3. La « course aux ralenti ». Organisation temporelle de la production routinière des ralenti	133
3.1 L'organisation des lancements de ralenti comme ordre conversationnel	140
3.11 Présentation d'une séquence diffusée à l'antenne	141
3.12 Le coup de sifflet de l'arbitre et l'ouverture de « la fenêtre de lancement de ralenti »	144
3.121 Siffler une faute : une description de l'action et une mise entre parenthèses du jeu	144
	368

3.122 Réinsertion du coup de sifflet dans l'activité de la régie	146
3.123 Le coup de sifflet de l'arbitre comme point de transition : une ressource organisationnelle pour les membres de la régie	149
3.124 Remarques conclusives : la paire adjacente « coup de sifflet – annonce de ralenti » et l'ouverture de la fenêtre de lancement de ralenti	153
3.13 Lancer le ralenti à l'antenne	154
3.131 Sélectionner et ordonner le lancement du ralenti	156
3.132 Lire et diffuser le ralenti à l'antenne	158
3.133 Remarques conclusives : vers une structure séquentielle du lancement de ralenti	159
3.14 Temporalité du match, temporalité de l'activité en régie et économie des tours de parole	159
3.141 Compression du temps de lancement de ralenti et intelligibilité de l'annonce	161
3.142 L'ordre de lancement de ralenti et la multiplicité des auditeurs ratifiés	163
3.143 Note conclusive	165
3.15 Remarques conclusives : la valeur et le coût des tours de parole en régie	166
3.2 <i>Le lancement de ralenti comme performance collaborative</i>	168
3.21 Rembobiner et caler une séquence de ralenti	170
3.22 La dimension d'engagement de l'annonce : trouver le point de calage	172
3.23 La sélection des ralentis : une conception performative et émergentiste de l'actualité	174
3.231 Voir le hors-champ à travers des écrans : le recours à un nouveau partage visuel propre à l'activité de réalisation en direct	174
3.232 Les plans disponibles, des ressources pour la réalisation	176
3.233 Le partage entre plan actualisé et plans disponibles : une distinction performative et indexicale	179
3.234 Les apports du nouveau partage	180
3.235 Remarques conclusives : l'actualité comme processus contingent de mise en ordre	181
3.3 <i>Le coup de sifflet comme starter de la « course aux ralentis »</i>	184
3.31 Intégrer tous les participants à l'analyse	185
3.32 Déséquilibre entre l'offre de ralentis et les possibilités d'actualisation en régime de ralenti : la fabrication de la concurrence entre opérateurs	187
3.33 La production de ralentis et la compétition entre les opérateurs	188
3.34 L'anticipation de l'annonce sur le calage, une stratégie pour passer à l'antenne	193
3.35 Remarques conclusives	196
3.4 <i>La remise en cause de l'ordre de lancement des ralentis et son traitement</i>	197
3.41 Formulation d'une requête de ralenti et injonction à l'annonce spontanée	198
3.411 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	198
3.412 Un renversement de l'ordre routinier de lancement de ralenti	200
	369

3.42 « Allo !? » : répétition de la requête et sommation à l'annonce	207
3.43 Le statut de l'annonce spontanée lors de pauses alternatives	210
3.431 La formulation d'évaluations par le réalisateur	211
3.432 « Eh bah c'est fini hein ! » : l'absence d'annonce spontanée et la fermeture de fenêtre de lancement de ralenti	212
3.433 « On n'est pas dans le match »	217
3.5 Notes conclusives	222

CHAPITRE 4. « Rester sur le direct ». Le compte-rendu visuel de l'administration d'une sanction et l'ordre temporel de l'activité **225**

4.1 <i>L'administration de la sanction en football comme accomplissement pratique</i>	229
4.11 Une conception performative du règlement. L'arbitre comme incarnation de la règle	230
4.12 Le fondement moral de l'attribution de la sanction : <i>voir une faute comme</i> relevant d'un « comportement antisportif »	235
4.13 L'énoncé de la règle comme description de l'action : l'accomplissement de la sanction comme attribution d'intention	237
4.14 Le carton comme dispositif d'inscription de la sanction	242
4.15 Remarques conclusives	246
4.2 <i>Projection de l'administration d'une sanction et modification de l'ordre séquentiel de l'activité</i>	251
4.21 « Formulation de plan » de l'arbitre et mise en attente des ralentis	251
4.211 La « formulation du plan » de l'arbitre comme marque de la priorité donnée au régime de direct	254
4.212 Mise en attente du ralenti et accomplissement du dispositif catégoriel de l'administration de la sanction	256
4.213 La formulation d'une requête comme terme de l'attente : une reconfiguration des procédures de sélection des ralentis	263
4.22 Attendre le carton comme accomplissement conjoint	266
4.221 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	267
4.222 La production de la paire « victime-arbitre » comme production située	269
4.223 Filmer, observer et attendre	273
4.224 « R quoi ? » : la fin de l'attente et la production d'un ordre séquentiel de lancement alternatif	277
4.225 Remarques conclusives	278
4.23 Remarques conclusives	279
4.3 <i>La production collaborative de l'administration de la sanction en tant que fait de jeu</i>	282
4.31 Retardement du ralenti et <i>accountability</i> du carton jaune	282
	370

4.311 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	282
4.312 Observabilité de la douleur et production de la paire « victime-arbitre »	285
4.313 La sanction comme accomplissement pratique : filmer l'arbitre brandissant le carton	292
4.314 La sanction comme donnée du jeu : le synthétiseur comme attribution du carton	295
4.315 Remarques conclusives	299
4.32 Le déploiement du carton comme prémisses pour son compte-rendu à l'antenne	300
4.321 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	300
4.322 Le rôle de l'assistant-réalisateur dans la sécurisation de la captation du carton	303
4.323 La perception des événements comme accomplissement conjoint : un cas problématique	306
4.324 Remarques conclusives	313
4.33 « Passer à travers » : manquer un carton comme problème organisationnel	315
4.331 Présentation de la séquence diffusée à l'antenne	315
4.332 L'orientation conjointe vers la course aux ralentis	318
4.333 L'effet-tunnel du ralenti : l'usage du synthétiseur comme réparation	322
4.334 Remarques conclusives	325
4. 4 Notes conclusives	326
5. Conclusion	329
5.1 Remarques récapitulatives	330
5.2 Perspectives	333
5.21 Une sociologie du travail des techniciens de l'audiovisuel	333
5.22 Une sociologie procédurale et réflexive de la production des discours médiatiques	333
5.23 Une sociologie des interactions sportives	335
6. Bibliographie	337
Conventions de transcription	363
a. Lignes de transcription	363
b. Phénomènes audibles	364
c. Transcription multimodale	365
d. Captures d'écran	366
Table des matières	367

